

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ ТАДЖИКИСТАН
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХУДЖАНДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ АКАДЕМИКА БОБОДЖОНА ГАФУРОВА»**

УДК: 373 (5753) (075.3) 74.200 я 72 Ч-75

На правах рукописи



ЧОРИЗОДА НИЛУФАР ЧОРИ

**ИГРОВОЕ НАЧАЛО В СИСТЕМЕ СРЕДСТВ
АКТИВИЗАЦИИ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
УЧАЩИХСЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА В СРЕДНЕМ ЗВЕНЕ ОБУЧЕНИЯ
(6 КЛАСС ТАДЖИКСКОЙ ШКОЛЫ)**

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание учёной степени кандидата педагогических наук
по специальности 13.00.01 - Общая педагогика, история педагогики и
образования (педагогические науки)

Научный руководитель:
доктор педагогических наук,
профессор **Гулмадов Файз**

ХУДЖАНД – 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. Научные основы интеграции игрового начала в учебный процесс обучения английскому языку в таджикской школе.....	22
1.1. Понятие и значение игровой деятельности в психологии и педагогике и её формирование для коммуникативной компетентности учащихся	22
1.2. Роль педагога в организации игровой деятельности на уроках английского языка в таджикской школе	43
1.3. Классификация и характеристика игр, используемых в обучении языкам	58
Выводы по первой главе	84
ГЛАВА 2. Игра как средство активизации учебно-речевой деятельности в среднем звене обучения.....	86
2.1. Значение языковых и речевых игр при изучении английского языка ..	86
2.2. Эффективность использования технологии игрового обучения на занятиях английского языка	92
2.3. Современное состояние и активизация обучения речевому общению на английском языке шестиклассников таджикской школы с позиции игрового начала	99
Выводы по второй главе	105
ГЛАВА 3. Игровая деятельность и методика её организации в среднем звене обучения	107
3.1. Создание игровой методики на основе системы моделей игровой деятельности при обучении английскому языку в среднем уровне.....	107
3.2. Особенности использования моделей игровой деятельности в обучения английскому языку в среднем концентре	133
3.3. Проверка эффективности разработанной методики по использованию игрового начала для активизации речевой деятельности учащихся на занятиях английского языка в среднем концентр	140
Выводы по третьей главе	166
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	171
Основные научные результаты диссертации.....	171
ЛИТЕРАТУРА.....	176
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	195

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. В Республике Таджикистан языковая политика в первую очередь направлена на разработку и упрочение функционального значения государственного языка, что целесообразно и необходимо для укрепления государственной власти страны, консолидации между всеми слоями таджикского общества и формирования культурного и исторического самосознания таджикистанцев. Соответственно, большие усилия предпринимаются с целью обеспечения молодёжи качественным изучением иностранных языков – это русского и английского языка.

В целях реализации стратегических установок Президента Республики Таджикистан, уважаемого Эмомали Рахмона, предприняты конкретные шаги, направленные на развитие преподавания иностранных языков (русского и английского) в образовательных учреждениях. К ним относится Указ о развитии иностранных языков, а также реализация «Государственной программы по совершенствованию преподавания и изучения русского и английского языков в Республике Таджикистан на 2004-2014 гг.», которая впоследствии была продлена до 2020 года. Данные меры оказали значительное влияние на процесс обучения английскому языку в таджикских школах. Принятие указанных государственных документов свидетельствует о глубоком осознании государством необходимости обеспечения достойной жизни и свободного развития всех членов общества. Это достигается, в частности, путём совершенствования образовательной системы и повышения качества обучения. Таким образом, правительственные указы, программы и иные нормативные акты подтверждают, что в основе менталитета таджикского народа всегда лежали и будут лежать толерантность, лояльность, а также уважение к культурам и представителям других народов [4, 5, 96].

Основатель мира и национального единства — Лидер нации, Президент Республики Таджикистан, уважаемый Эмомали Рахмон, подчёркивая важность изучения иностранных языков для приобщения к достижениям мировой науки, техники и культуры, заявляет: «Мы обязаны придавать решающее

значение изучению русского, английского языков, как языков международного взаимодействия» [10,49,94].

Правительство Республики Таджикистан приняло Постановление № 508 от 2 декабря 2003 года «Об утверждении Государственной программы повышения квалификации и изучения русского и английского языков в учебных заведениях Республики Таджикистан», которая была успешно реализована. Затем была пересмотрена и продлена до 2030 года Стратегия Правительства Республики Таджикистан по преподаванию и изучению русского и английского языков на 2015-2020 годы (Указ Президента Республики Таджикистан, уважаемого Эмомали Рахмона от 30 августа 2019 г. № 438) [10].

Сегодня английский язык является обязательным предметом во всех средних учебных заведениях Республики Таджикистан. Существуют различные методы и способы преподавания английского языка. Один из методов обучения английскому языку является организация дидактических игр во время урока.

Игровая деятельность имеет большое значение в обучении и воспитании детей как важнейший фактор деятельности школьников. Это успешный метод развития личности ученика, его нравственных качеств; в игре рассматривается необходимость влияния на миропонимание учеников.

С точки зрения Я.А.Коменского – задача учителя – научить каждого ребёнка учиться самостоятельно, развить в нем потребность в активности в учебном процессе. Он утверждал, что одним из эффективных средств решения этой задачи является игра, способствующая развитию умственных и речевых способностей детей. Ключевым аспектом при этом является умение педагога органично интегрировать игру в учебную деятельность, делая серьёзный труд учащихся увлекательным, интересным и, безусловно, продуктивным.

Помогая ребёнку в нелёгком труде учения, мы должны не сковывать его, а освобождать, не сдерживать, а поддержать, не сгибать в угоду своим

представлениям, а распрямлять. Поддержать интерес ребёнка к учёбе помогут яркие наглядные пособия, включённые в процесс обучения, и игры. Никто не отрицает обучение «посредством игры». Но нельзя забывать, игровой процесс без усилий, игра без эффективной деятельности – всегда плохая игра. Важно, чтобы игра приносила радость ребёнку. Это будет радость победы или радость творчества. Она приспособливает человека к тем физическим или психическим трудам, которые обязательны для работы. Игры помогают активизировать учебный процесс, развивают познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу. «Каков ребёнок в игре, таков во многом будет в работе, когда вырастет» [80,82,143].

По мнению Ш.А.Амонашвили: «...без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока» [7].

Современная практика профессионального обучения показывает, что уровень владения английским языком, достигаемый выпускниками средних общеобразовательных школ, зачастую оказывается достаточным для полноценной реализации задач обучения и эффективного международного сотрудничества. Одной из ключевых причин такого положения является укоренившийся в школьной методике преподавания грамматико-ориентированный подход. В рамках этого подхода основное внимание уделяется формальному освоению грамматических правил и механической систематизации языковых категорий, в то время как развитию речевой коммуникации учащихся не уделяется должного значения. Большая часть учебного времени на занятиях по английскому языку традиционно посвящается объяснению правил или отработке грамматических конструкций в отрыве от реальных коммуникативных ситуаций, что препятствует формированию устойчивых навыков свободного и уверенного общения. В системе современного образовательного учреждения курс обучения английскому языку, несмотря на его высокую значимость, часто не учитывает в должной мере психологические критерии преподава-

ния. Существующая практика зачастую сводит учебный процесс к запрограммированным занятиям, которые недостаточно способствуют развитию умений и навыков в разнообразных формах коммуникации. Отсутствие компонентов, способных активировать речевую и мыслительную деятельность обучающихся, приводит к формированию ситуации неосознанного восприятия и, как следствие, пассивному овладению учебным материалом. В результате этого в школе у учащихся не формируется достаточной внутренней мотивации к освоению английского языка, что закономерно приводит к низкому уровню владения языком, выражающемуся в недостаточной грамотности и неспособности к эффективной коммуникации.

Всё вышеизложенное убедительно свидетельствует о насущной необходимости модернизации школьных курсов английского языка. Данная модернизация должна быть направлена на достижение главной цели: «чтобы речевая деятельность учащихся оптимально приближалась к требованиям реальной коммуникации, необходимо обучить школьников умению общаться в конкретных сферах речевых контактов» [18, 98].

Учитывая, что в Республике Таджикистан английский язык последовательно приобретает статус иностранного языка, мы солидарны с мнением профессора Е.И.Пассова, который отмечает, что для изучающих английский язык формируются более значимые цели [177]. Следовательно, что в процессе обучения английскому языку происходит существенное изменение акцентов в процессе обучения: английский язык трансформируется из простого предмета изучения в полноценный способ познания и восприятия мира. Методика обучения в данном контексте предполагает, что английский язык выступает не только как средство, посредством которого осуществляется познание мира, но и как ключевой способ включения в мировое культурное и языковое пространство, а также адаптации в нем, что является неотъемлемой частью современного глобального образования [156].

Таким образом, английский язык рассматривается не только как ещё один языковой код, открывающий доступ к сокровищам мировой культуры и

цивилизации, но и как эффективный способ для изучения окружающего мира. В этой связи особенно актуальными становятся идеи, высказанные Я.А. Коменским. В своем произведении «Великая дидактика» он подчёркивает следующую мысль: «Изучение языков должно идти параллельно с изучением вещей, чтобы мы усваивали речь, постольку мы изучаем вещи, чтобы мы учились выражать мысль постольку, поскольку мы понимаем предметы...» [104, 126]. Этой цитатой Коменский закладывает основу интегрированного подхода, где освоение языка неразрывно связано с познанием действительности, что делает процесс обучения более осмысленным и эффективным.

Разумеется, данные перемены в языковой ситуации стран Центрально-Азиатского региона, и прежде всего в Республике Таджикистан, находят своё отражение в методологическом мышлении. Мы полностью поддерживаем точку зрения Т.В.Гусейновой, которая обоснованно подчеркивает, что в Таджикистане отсутствует стандартизированная концепция обучения английского языка как иностранного языка, а используемые в преподавательской практике системы обучения являются устаревшими [54,55]. Настало время для фундаментальной переоценки подхода к обучению английскому языку с функциональной точки зрения. Это подразумевает использование в качестве учебных материалов не столько традиционных лингвистических единиц (предложение, словосочетание, слово, морфема), сколько речевых единиц, функционирующих в реальных условиях коммуникации. Обучение должно быть ориентировано на конкретные ситуации, темы, развитие умений, знаний и речевых навыков, необходимых для адекватного общения. Такой подход требует изучения языка не как статичной, жёстко регламентированной структуры, представленной комплектом языковых норм, а как динамичного, постоянно развивающегося механизма, который отражает объективную реальность и неразрывно связан с жизнью носителя языка, концентрируясь на решении его повседневных коммуникативных задач [25].

Таким образом, методической и методологической основой обучения английскому языку в таджикской школе должно стать представление как о

важнейшем виде человеческой деятельности (активности). Современное понимание иностранного языка, как неотъемлемой части познания и взаимодействия с миром, отчётливо прослеживается в фундаментальных научных трудах выдающихся мастеров языкознания и философии языка, таких как Л.Витгенштейн и В.Гумбольдт. [121,125,157]. Их идеи о языке как деятельности, а не просто системе знаков, служат прочным теоретическим фундаментом для переосмысления образовательных подходов.

Несомненно, опираясь на эти фундаментальные принципы, на сегодняшний день усовершенствование учебно-воспитательных ресурсов приобретает основополагающее значение. Особую важность представляют исследования, направленные на поиск и внедрение средств, способных продуктивно влиять на весь преподавательский процесс, привнося в него элементы энтузиазма и воображения. Существуют веские аргументы полагать, что одним из таких эффективных средств является игровое начало – обучение посредством игрового процесса. Однако необходимо подчеркнуть, что, несмотря на потенциал, интеграция игр в школьный образовательный процесс пока недостаточно продумана, а их влияние на обучение практически не изучено с научной точки зрения.

Игры представляются таким многогранным и сложным явлением, что наука не смогла создать для них общую теорию. В то же время были разработаны эффективные теории, которые позволили раскрыть связи между игрой и трудом, между игрой и искусством, раскрыть значение игры для развития личности человека, для формирования разнообразных форм общественно-ценной деятельности.

Нужно обобщить и интегрировать существующие дидактические и методические основы игровых технологий в систему школьного образования. Использование игр способно существенно разнообразить урок, стимулируя личный интерес учащихся к обучению. Такой подход не только "скрашивает" образовательный процесс, но и эффективно активизирует интеллектуальные и творческие ресурсы школьников.

По мнению учителей, на уроке английского языка игра может принимать вид характерного «учебного театра», в нём обучающиеся сумеют развивать свои творческие способности и показывать их остальным учащимся. Такой способ нужен для применения игровой основы в ходе обучения английскому языку как родному, так и как неродному. Игровая задача является значимым в осуществлении рабочего процесса во время изучения английского языка в виде неродного языка. Таким образом, игровые моменты являются существенным критерием при создании естественного общения, без этого невозможно реализовать цели обучения в аспекте общения. Игровое действие может достаточно непринуждённо имитировать или воспроизводить первоначальные требования, которые характеризуют понятие коммуникации (интересы и цели участников общения, способы достижения целей, среда общения, социальные функции), естественным образом варьировать ими, что даёт возможность создать атмосферу дружеского общения в классе.

Одним из ключевых преимуществ является то, что педагогический процесс, интенсивно включающий игровое начало в учебную деятельность, способствует мощному стимулированию самостоятельной работы учащихся и предоставляет им уникальную возможность «разговориться». В сложившейся ситуации школьники приобретают уверенность в своих способностях свободно выражать мнения, намерения и желания в живом общении как с преподавателем и друг с другом. Активно участвуя в подобной коммуникации, организованной преподавателем, осознавая и передавая получаемую информацию и приобретенные знания, школьники одновременно, и что важно – неосознанно, постигают законы языка и систему изучаемого языка.

Таким образом, при условии, что игровая система будет действительно интегрирована в модель учебной деятельности, процесс обучения сможет трансформироваться в целенаправленную (но неформальную) коммуникацию. Имеются все основания полагать, что в подобной ситуации практической работы задачи преподавания английского языка как иностранного языка могут быть реализованы наиболее успешным и продуктивным путём. Это

позволит не только повысить мотивацию учащихся, но и значительно улучшить качество усвоения материала, приблизив учебный процесс к естественным условиям языкового взаимодействия.

Следовательно, до настоящего времени развитие различных типов и технологий использования игровых заданий как средства реализации коммуникативного подхода в обучении английскому языку в любом концентре школьного курса таджикской школе не являлось объектом серьёзных научных исследований. Использование игр в учебном процессе недостаточно отражено в методических пособиях и учебных материалах. Особую актуальность приобретает разработка системы использования игрового начала при освоении грамматических тем учебной программы по английскому языку для среднего звена обучения в таджикской школе. Это объясняется тем, что любой объект изучения становится предметом тщательного научного анализа, как правило, лишь тогда, когда он начинает отвечать насущным потребностям общества и выступать в качестве эффективного инструмента для их удовлетворения.

В то же время в процессе обучения английскому языку как неродному, на уровне деклараций преследовались преимущественно цели усвоения учащимися основных фонетических, грамматических и семантических принципов языковой системы. Однако задача освоения неродного языка как специфического вида деятельности (особенно речевой) была недостаточно отражена в учебных программах. При этом практическое применение различных коммуникативных ситуаций и других форм организации речевого общения так и не стало предметом специального научного исследования. Это приводило к разрыву между теоретическим знанием и практическими навыками его использования.

В наше время, когда преподавание английского языка как иностранного выдвигает на первый план когнитивно-коммуникативные и образовательные задачи, особую значимость приобретают те средства, которые позволяют максимально приблизить урок к условиям естественного языкового взаимо-

действия. Качественная организация игровых действий, грамотное использование разнообразных игровых средств и форм при изучении учащимися словесного материала способно оказать бесценную помощь учителю в достижении поставленных целей. Это создаёт благоприятную среду для активного усвоения языка и формирования устойчивых коммуникативных навыков.

Таким образом, **актуальность исследования** определяется:

- необходимостью модернизации учебного процесса в направлении компетентностно - деятельностного подхода с использованием игрового начала в формировании конгнитивно-коммуникативной компетенции учащихся при функционально-смысловом представлении языкового материала в 6 классе таджикской школы;

- отсутствие систематического описания набора игровых задач, способствующих развитию речевой деятельности учащихся, связанных с грамматическими темами, предусмотренными школьной программой для среднего этапа обучения в таджикской школе.

Решение проблемы активизации речевой деятельности в ходе обучения английскому языку осложняется рядом неизбежных причин, к примеру: недостаточной разработанностью занимательных материалов для уроков английского языка в таджикской школе, потребностью в повышении мотивационного аспекта речевой деятельности учащихся при изучении иностранного языка, недостаточностью дидактических материалов по использованию современных игровых технологий в условиях таджикской национальной школы.

Степень разработанности темы исследования. В принципе, игровое начало - не новинка в педагогике. Оно (дидактическая игра в обширном понимании слова) давно и эффективно применяется в дошкольном воспитании, в последние годы всё шире (деловые игры) используется в обучении школьников и профессиональном обучении взрослых людей - работников различных профессий. Проблема игры в системе средств активизации речевой деятельности учащихся и его роль в развитии личности ребёнка в теоретиче-

ском и практическом аспекте нашли отражение в трудах: Ш.А.Амонашвили [6-11], П.П.Блонского [34], Л.И.Божович [33], Л.С.Выготского [38-40], А.Н.Леонтьева [120, 121, 123, 124], Я.А.Коменского [104], А.С.Макаренко [142, 143], А.Маслоу [147, 148], С.А.Рубинштейна [182], В.А.Сухомлинского [190, 191], Д.Б.Эльконина [209-211] и др.

В таджикской педагогической науке вопросы формирования системы средств активизации речевой деятельности и особенности преподавания английского языка в таджикской общеобразовательной школе являются предметом исследования в работах таких таджикских ученых-педагогов, как академики М. Лутфуллоев [133-136], Ф. Шарифзода [95, 203-206], И. Х. Каримова [94-96], а также профессора Б. Кодиров [88], Н. Негматов [170], Т. В. Гусейнова [53-55] и другие.

К примеру, академик И.Х.Каримова [96], профессор Т.В.Гусейнова [53] в своих работах обращали внимание на необходимость активизации речевой деятельности в преподавании русского и английского языков в период мировой глобализации.

Следует отметить, что в ходе изучения **темы исследования** был выявлен ряд противоречий:

- между возрастающими требованиями к уровню владения устной речью на неродном языке и недостаточной разработанностью теории и практики обучения данному аспекту в условиях национальной школы;
- между дидактическими возможностями игрового начала в системе средств активизации речевой деятельности обучающихся при изучении иностранного языка и недостаточной теоретической и практической разработанностью проблемы;
- между современными требованиями к освоению иностранного языка, придающими значение повышению речевой активности учащихся и нехваткой соответствующих учебно-методических средств и концепций для национальной школы.

Перечисленные противоречия обусловили **проблему исследования**: ка-

ковы наиболее эффективные способы применения игрового начала в активизации речевой деятельности учащихся при изучении английского языка? Решение этой проблемы определило цель исследования.

Это обусловило выбор темы нашего исследования: **«Игровое начало в системе средств активизации речевой деятельности учащихся при изучении английского языка в среднем звене обучения (6 класс таджикской школы)»**.

Связь исследования с программами (проектами) или научными темами. В исследовании автор опирается на научные работы отечественных и зарубежных учёных. Диссертационное исследование завершено в рамках реализации перспективного плана научно - исследовательских работ кафедры общей педагогики ГОУ «Худжандский государственный университет имени академика Бободжона Гафурова» за 2018-2024 гг. (Номер государственной регистрации в Национальном центре патентов и информации Министерства развития экономики и торговли Республики Таджикистан №699/01.0 от 09.04.2025).

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

Цель исследования - разработать и экспериментально проверить научно обоснованную методику активизации речевой деятельности и формирования соответствующих компетентностей при обучении английскому языку учащихся 6 класса таджикской школы на основе моделирования игрового начала.

Задачи исследования:

- 1) определить сущность и значение понятия «речевая игровая деятельность» в психологической и педагогической науке и обобщить имеющийся опыт применения игрового начала на уроках английского языка в таджикской школе;
- 2) раскрыть психолого-педагогические и лингвистические основы игрового начала в развитии речевой деятельности детей;

3) отобрать наиболее эффективные игры, позволяющие развивать у школьников любознательность и интерес к обучающему процессу, показать их практическое значение для развития у школьников умственно речевой творческой деятельности;

4) проработать и экспериментировать игровой процесс, образовательных тем по грамматике, предназначенных программы обучение английскому языку в средней школе;

5) разработать методических инструкций по применению игровых заданий на уроках английского языка для усиления речевой направленности обучения и повышения их эффективности.

Объект исследования: система средств активизации речевой деятельности учащихся при изучении английского языка на уровне средней школы (6-й класс таджикской школы).

Предметом исследования выступают содержание и способы реализации игрового начала в системе практических упражнений, обеспечивающих развитие речевой деятельности при обучении английскому языку таджикских учащихся среднего звена.

Гипотеза исследования. Анализ практического опыта преподавания английского языка в таджикской школе, личный опыт работы диссертанта, анализ соответствующих литературных источников позволил выдвинуть следующую гипотезу исследования, согласно которому активизация речевой деятельности учащихся в среднем звене обучения будет развиваться устойчиво, если:

- при организации обучения иностранному языку следует учитывать психологические и лингвистические особенности организации устной речи учащихся на иностранном языке;

- использование игр должно быть тесно связано с реальными возможностями для общения, потребностями учащихся и их желанием понимать окружающий мир;

- в процессе организации и проведении практической работы по усвоению английского языка учащимися таджикской школы будет осуществлено планомерное, целенаправленное и систематическое использование игрового начала в органической связи с его лексико- грамматическим материалом и развитием познавательных способностей учащихся.

В зависимости от задачи исследования были определены следующие методы: методы изучения и анализа философской и педагогической литературы по изучаемой проблеме, методы анкетирования, интервьюирования, тестирования, педагогического экспериментирования (предписывающего, формирующего, контрольного), педагогического контроля и статистические методы.

Этапы исследования. Сбор материала, изучение и анализ литературы по теме, по объекту исследования, издание научных статей и оформление диссертации в период всего исследования (2018-2024 гг.) выполнены в три периода.

На первом этапе исследования (2018-2020 гг.) - определены проблемы и области исследования, изучены лингвистические, психологические и методические литературные источники по аналогичным темам.

На втором этапе (2020-2022 гг.) - осуществлён констатирующий этап эксперимента, проведено анкетирование учащихся, беседы с учителями; конкретизированы задачи исследования; осуществлён анализ учебников и пособий, произведён отбор учебного материала для обучающего эксперимента.

На третьем этапе (2022-2024 гг.) - проведён обучающий эксперимент, обобщены и систематизированы полученные результаты.

Теоретико-методологическую основу исследования диссертационной работы составляют:

- **понятия, обоснованные** материалистической диалектикой **современной философической науки, отражающие** развитие индивидуальных способностей личности в условиях сотрудничества, где учитель выступает руководителем и органи-

затором процесса обучения, обеспечивающим развитие и эффективное применение игрового начала, а учащийся – субъектом познания;

- психолого-педагогические идеи и концепции по проблеме развивающего обучения таких учёных, как: Ю.К.Бабанский, Л.С.Выготский, П.Я.Гальперин, В.В.Давыдов, А.Н.Леонтьев, И.Я.Лернер, М.И.Махмутов, В.Ф.Паламарчук, А.В.Петров, Н.Г.Разумовский, М.Н.Скаткин, А.В.Усова, Л.Б.Эльконин и другие;

- обобщение опыта работы по проблеме развития познавательных способностей учащихся в процессе обучения на основании работ В.И.Загвязинского, Б.М.Теплова, А.В.Усовой, Н.И.Щукина и другие.

Источник информации. Основными источниками информации являются отраслевые педагогические словари, различные издания, монографии; нормативные акты Министерства образования и науки Республики Таджикистан; опыт преподавателей вузов и средних общеобразовательных учреждений, а также личный педагогический и исследовательский опыт автора диссертации.

Эмпирические предпосылки:

- изучение материалов и Постановлений Правительства Республики Таджикистан по вопросам школьного обучения и их осуществления для развития игровых форм учебных занятий;

- рассмотрение психологической, педагогической, дидактической и методической литературы по применению дидактических игр;

- изучение учебно-нормативных, учебных и научно-методических материалов, учебников и учебных пособий по теме данного исследования;

- педагогическое наблюдение за учебным процессом;

- изучение и обобщение опыта учителей, анкетирование учеников и учителей;

- статистическое определение коэффициента полезности получаемых учащимися знаний.

База исследования: научно-исследовательская работа проводилась в следующих средних учебных заведениях: №7, №14, №19, №22 – г. Худжанд, №1, №14 - г. Гулистон, №4, №10 - г. Бустон, №7, №15 – Б.Гафуровского района, №3, №30 - Дж.Расуловского района Согдийской области.

Научная новизна исследования:

- в системе средств активизации речевой деятельности школьников проведена разработка игрового начала, которое находится в органической взаимосвязи с семантически-лексическими особенностями языковых материалов и взаимосвязи со школьным курсом английского языка, в основном, с учебными темами по грамматике английского языка;

- проанализированы формы игровых задач и заданий (в том числе и создание ситуаций общения) и их элементы в едином комплексе, в тесной взаимосвязи со способами достижения коммуникативных обучающих целей;

- были определены основные задачи использования игровых методов в индивидуальном обучении английскому языку учащихся sixth классов таджикской школы;

- уточнена общая структура и разнообразие игровых форм обучения, их содержание и типы, которые реализуются в процессе индивидуального обучения иностранному языку (английскому) в sixth классах таджикских школ;

- осуществлена эффективность обучающей модели игры в процессе обучения английскому языку в sixth классах таджикских школ.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Суть обучения английскому языку с помощью игр заключается в том, что использование игровых заданий и ситуаций или любого из их компонентов в едином целом рассматривается в соответствии с реальными коммуникативными потребностями школьников.
2. Изучение английского языка на игровой основе как специфической системы способствует развитию коммуникативной компетенции у

учеников 6-го класса и повышает мотивацию учащихся к изучению английского языка.

3. Выбор дидактических игр на уроках английского языка определяется возрастными особенностями: в частности, учеников в возрасте 10-13 лет привлекают игры с элементами соперничества, которые предоставляют возможность отработать личный опыт.
4. Одним из качеств игры, которая может успешно использоваться на всех этапах обучения, является способность «перенести» игрока, посредством силы воображения, в условное состояние, созданное в контексте игры.

Теоретическая и практическая значимость исследования состоит в разработке и теоретическом обосновании методики использования игрового начала в среднем концентре школьного обучения, а именно в 6 классе таджикской школы, которая ранее не была в достаточной мере реализована в практике обучения таджикской школы. Данная работа вносит вклад в теорию деятельности учителя английского языка, реализуемой в условиях личностно-ориентированного образования.

Практическая значимость диссертационного исследования выражается в следующем:

- 1) создано пособие, в котором представлены различные виды игровых заданий, связанных с грамматическими темами, предусмотренными школьной программой;
- 2) разработаны методические рекомендации по реализации игрового начала на уроках английского языка, которые помогут учителю осуществить когнитивно-коммуникативную ориентацию обучения;
- 3) основная теория, предложенная система игр и модели игрового процесса могут стать основой для постоянного использования уже существующих и разработки новых игр, что, в свою очередь, будет способствовать развитию игровой методики преподавания школьных предметов, особенно гуманитарного направления.

Степень достоверности результатов научного исследования обеспечивается чёткостью исходных методологических и теоретических положений, подтверждённых многолетней практикой ведущих отечественных и зарубежных педагогов; использованием комплекса методов, адекватных цели, задачам, объекту и предмету научного поиска; успешным апробированием экспериментальной работы в педагогической практике учителей общеобразовательных школ; а также личным опытом работы соискателя в качестве учителя английского языка в средней общеобразовательной школе и преподавателя кафедры методики преподавания английского языка в ГОУ «Худжандский государственный университет имени академика Бободжона Гафурова».

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Диссертация соответствует следующим пунктам паспорта научной специальности 13.00.01 - «Общая педагогика, история педагогики и образования (педагогические науки)»: пункт 1 - «Методология педагогических исследований» (исследовательские методы в развитии педагогической науки, взаимосвязь и границы их реализации; методы педагогических исследований), пункт 6 – «Концепция образования» (качество образования и технологии его оценки; инновационные процессы в образовании).

Личный вклад соискателя учёной степени в исследовании реферируемой диссертации, касающийся основной темы исследования, заключается в том, что им были осуществлены:

- анализ психолого-педагогической и методической литературы, связанной с исследуемой проблемой;
- рассмотрение соотношения дидактических принципов активности и доступности, анализ реализации игрового начала в практике современной общеобразовательной школы с позиции рассматриваемой проблемы;
- раскрытие роли учителя, его мастерства в реализации и проведении игрового начала;
- характеристика и классификация игр, используемых в обучении языкам;
- раскрытие современного состояния обучения речевому общению

шестиклассников таджикской школы с позиции реализации игрового начала;

- формирование игровой методики в процессе обучения английскому языку в среднем уровне таджикской школы на основе моделей игровой системы деятельности;

- раскрытие особенности и преимущества использования моделей игровой деятельности.

Апробация и реализация результатов диссертации. Диссертационные результаты практически получены на всех этапах исследования. Теоретические положения и результаты диссертации обсуждены на научных заседаниях кафедр общей педагогики, методики преподавания английского языка и на ежегодных научных общеуниверситетских конференциях профессорско-преподавательского состава, докторантов, магистрантов и студентов Худжандского государственного университета имени академика Бободжона Гафурова, представлено на зимней и летней конференциях учителей английского языка и средних школ №7, №14, №19, №22 – г. Худжанд, №1, №14 - г. Гулистон, №4, №10 - г. Бустон, №7, №15 – Б.Гафуровского района, №3, №30 - Дж.Расуловского района Согдийской области.

Научные статьи были опубликованы в сборнике докладов международных и республиканских конференций: «Вопросы образования и обучения в системе непрерывного образования» (Худжанд, 2023), «Инновационные подходы в современной науке» (Москва, 2024), «Междисциплинарные исследования: наука и технологии в эпоху глобализации» (Белгород, 2024), «Цифровизация общества: трансформация повседневных практик и исследовательских перспектив» (Белгород, 2024).

Публикации по теме диссертации. Основное содержание диссертации отражено в 10 научных статьях, в том числе 6 научных статьях в рецензируемых изданиях Высшей аттестационной комиссии при Президенте Республики Таджикистан и Министерстве образования Российской Федерации, а остальные статьи опубликованы в других изданиях и материалах научных конференций.

Структура и объём диссертации. Диссертационное исследование состоит из следующих разделов: «Введение», «Общая характеристика работы», три главы, раздел «Выводы» с двумя подразделами: «Основные научные результаты диссертации» и «Рекомендации по практическому использованию результатов диссертации», раздел «Заключение», раздел «Список литературы» с двумя подразделами: «Список использованных источников» и «Список научных публикаций соискателя учёной степени».

Общий объём диссертации составляет 200 страниц компьютерного текста, 7 таблиц и 4 гистограммы. Нумерация рисунков и таблиц для обеих глав диссертации является общей. Список литературы охватывает 213 наименований.

ГЛАВА 1. НАУЧНЫЕ ОСНОВЫ ИНТЕГРАЦИИ ИГРОВОГО НАЧАЛА В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В ТАДЖИКСКОЙ ШКОЛЕ

1.1. Понятие и значение игровой деятельности в психологии и педагогике и её формирование для коммуникативной компетентности учащихся

Игра как важнейшее средство воспитания и обучения детей использовалась задолго до того, как стала предметом исследования. Игры традиционно служат надёжным средством развития познавательных интересов и интеллектуальных способностей школьников. Этот тезис находит убедительное подтверждение в трудах выдающегося советского педагога В.Ф. Шаталова, в частности, в его работе «Педагогическая проза» [207]. В целом, научное сообщество единодушно признаёт и подтверждает значимость данного положения, что свидетельствует о широком консенсусе относительно позитивного влияния игровых методов на интеллектуальное развитие учащихся.

В.Ф.Шаталов отмечает: «Это ведь не секрет, что те, из которых на уроке слова не вытянуть, в играх становятся такими активными, какими мы их в классно-урочных буднях и представить себе не в состоянии. В игре они обретают не только равноправие, но и возможность вести за собой других. Они могут повернуть ход игры так, что иные отличники только руками разведут. Их действия начинают отличаться глубиной мышления. Мышления смелого, масштабного, нестандартного! И вот тогда, наблюдая за действиями этих ребят, вольно или невольно начинаешь терзаться мыслью: почему же на уроках им с таким трудом даются премудрости математики, физики, технологии. Может быть, следует снова и снова вводить этих ребят в непринуждённую обстановку многокрасочных, звонких, брызжущих энергией и смехом игр и в них искать ответы на вековые вопросы многострадальной педагогики?»

В настоящее время практически во всех сферах человеческой деятельности отмечается бурное развитие и распространение форм обучения в виде

игр. Современной педагогической наукой данная форма рассматривается как средство регуляции межличностных отношений и намного отличается от других форм воздействия на личность по своей эффективности.

Особенно важны игровые формы обучения. Действительно, игровые формы для детей дошкольного и младшего школьного возраста являются основным видом их деятельности, без которых невозможно развитие детей [115].

В игре ребёнок может в занимательной игровой форме определить, проверить и закрепить разные поведенческие нормы поведения, которыми определяется мир взрослых. Игра, в отличие от других видов деятельности, является уникальным и чрезвычайно эффективным способом обучения, способствующим развитию самостоятельности и активности детей. Игровой процесс чаще всего увлекателен и непринужденен, что не только поддерживает интерес, но и целенаправленно способствует формированию и обобщению таких важнейших качеств, необходимых для успешного обучения и воспитания, как: память, воля, эстетические чувства, бдительность, внимание и многие другие.

Данные сведения подтверждают о перспективности игрового начала в процессе обучения. К великому сожалению, игровые формы обучения не нашли широкого применения в школах. Как правило, преподаватели применяют игры преимущественно в рамках внеклассной воспитательной работы, что ограничивает их интеграцию непосредственно в учебный процесс.

В целом, учителя редко и неохотно включают игровые формы обучения в свои занятия. Мотивы такого отношения многообразны, однако можно выделить две основные причины. Первая из них связана с предвзятым отношением учителей к игре: это неприятие проявляется в убеждении некоторых педагогов, что учебный процесс является слишком ответственной работой, в рамках которой для игр нет места. Вторая причина – это недостаточная разработанность методических рекомендаций и игровых средств для большин-

ства учебных дисциплин, что затрудняет их эффективную интеграцию в образовательный процесс.

Исходя из этого, те учителя, которые всё же включают игровые элементы в свою практику и замечают их позитивное воздействие на учеников, начинают на основе собственного опыта самостоятельно создавать развивающие игры. Часто преподаватель, из-за отсутствия опыта, включает в процесс обучения деловые игры, которые используются в области экономики и производства, где они показали себя с положительной стороны, но это считается неправильным. Доступны циклы школьных дисциплин, в которых отсутствуют полностью или представлены в неполной мере методические разработки игр. Сюда относится и дисциплина - английский язык. Исходя из вышесказанного, перед нами была поставлена цель – изучить имеющийся в литературных источниках педагогический опыт по игровому моделированию, а затем на основе этого опыта разработать различные варианты игр, отвечающих дидактическим требованиям предмета английского языка.

Особенности текущего развития педагогических наук предполагают подобную атмосферу работы учителя, в которой он не способен обучать и воспитывать школьников, не принимая во внимание возраст учащихся, не развивая их интересы, не обеспечивая участия в учебной деятельности [69, 70, 92, 132, 145].

В школьном образовании уровень сложности игры тесно коррелирует с трудностями освоения основного вида деятельности и его взаимосвязи с другими формами активности на различных этапах развития детей. Согласно мнению выдающегося психолога С.Л. Рубинштейна, оптимальной организацией активности человека является её гармоничное сочетание в трёх основных видах: игре, обучении и труде. Все эти категории представляют собой определённые периоды развития личности, раскрывая принципы становления ведущего вида деятельности на каждом этапе онтогенеза: игра у дошкольников, обучение у школьников и труд у взрослых.

С.А.Рубинштейн подчеркивает, что каждый новый этап не отменяет целиком предыдущий: порой случается, когда новые формы деятельности пересекаются с теми, которые неуместны и не могут быть перспективными. Это значит, что игра и обучение в образовательном учреждении должны дополнять друг друга и быть взаимосвязаны [26, 182].

А.М.Горький так написал в защиту прав ребенка на игру: «Ребёнок до десятилетнего возраста требует забав, и требование его биологически закономерно. Он хочет играть всем и познает окружающий его мир прежде всего и легче всего в игре» [26, 48].

Большое влияние на создание основ новаторской педагогики оказали исследования русского педагога — теоретика и практика 1920-х годов Антона Семеновича Макаренко. Несмотря на то, что в стране в 1930-е годы образование основывалось на командно-административных управленческих принципах, А.С.Макаренко сумел противопоставить этим жёстким методами гуманистическую по своей сути педагогику, которая являлась оптимистической по духу, была проникнута верой в человеческие силы и творческие способности. Педагогический опыт и теоретическое наследие А.С.Макаренко получили мировое признание.

В педагогической науке особую значимость имеет теория детского коллектива, созданная А.С.Макаренко, которая органично включает в себя метод индивидуализации обучения, тонкий по своему оснащению и уникальный по своим методам и способам реализации. По мнению А.С.Макаренко, труд учителя является самым трудным, «возможно, это работа самая ответственная и требующая от личности не только наибольшего напряжения, но и больших сил, больших способностей» [122, 142, 143].

Педагогическая справедливость — своеобразный объективный показатель уровня нравственной подготовки учителя. Считаем в данном контексте справедливыми слова В.А.Сухомлинского: «Справедливость — это основа доверия ребёнка к воспитателю. Но нет какой-то абстрактной справедливости — вне индивидуальности, вне личных интересов, страстей, порывов. Чтобы

стать справедливым, надо до тонкости знать духовный мир каждого ребёнка» [82, 190, 191].

Мы поддерживаем также мнение заслуженного деятеля науки Российской Федерации, профессора А.И.Шеповальникова, который считает, что мир каждого ребёнка – это движение и эмоции. Дети овладеют наиболее важными идеями, если будут работать с ними согласно правилам весёлых игр! Следовательно, задача учителя состоит в том, чтобы ученики ощущали такую же значительную радость и стремление проявлять активность в обучении, как и в игре [3, 203, 204].

Нужно подчеркнуть, что название педагогики происходит от греческого слова «*peidagogos*» (*peid* - ребенок, *gogos* - руководитель), что непосредственно можно перевести, как дитяведение или детоводство. Данная функция непосредственно выполнялась в Древней Греции. Учителями первоначально являлись рабы, которые сопровождали в школу детей своего хозяина. Позже учителями уже были вольнонаёмные гражданские лица, которые отвечали за обучение и воспитание детей, являлись их наставниками. Более того, на Руси (XII век) первые учителя именовались «мастерами». Мастерами являлись свободные люди (ризничие или миряне), которые в своём доме или в доме учеников начинали учить своих подопечных молитве, письму, чтению, а также как написано в одной из книг «Житие» «книги писати и учити ученики грамотные хитрости» [21, 184, 185].

Психолог В.А.Левин наблюдает перспективу креативности детей не в изучении произведения, а в ходе обучения на основании игры — игры в рифмы и сравнения. Он считает, что творческие игры на уроках предоставляют ученику новую роль — творца, исследователя, заинтересовывают его в научных исследованиях. [44, 117]

Современный педагог Е.Н. Ильин применяет развивающие игры на уроках литературы, пытаясь развивать у школьников - старшеклассников свободу мысли, умение защищать свою точку зрения и взгляды. В своей ра-

боте «Требуется личность» он пишет: «У каждой эпохи своя дорога к познанию».

Мы творческие и, более того, игривы. «Игра — интересный кусочек познания, стрела к пониманию и просвещению, приобретение тех знаний, которые в дальнейшем будут еще более углублены умственной работой; в дружбе, как и в театре, она есть отражение чувств» [3, 85].

Русское слово «воспитатель» имеет интересное происхождение. Это слово произошло от слова-основы «питать». Недаром в настоящее время слова «вскармливать» и «воспитывать» часто считают синонимами. Современные словари определяют понятие «воспитатель» в качестве человека, который участвует в чьём-либо воспитании, несёт ответственность за развитие личности другого человека, его условия жизни [102, 107]. По-видимому, слово «учитель» появилось позднее, когда человечество поняло, что знания являются ценностью сами по себе и необходима особая организация деятельности детей, чтобы они смогли приобрести умения и знания в полной мере. Эта деятельность стала называться обучением.

В древнем Египте, Сирии, Вавилоне учителями в основном становились представители касты жрецов, а в Древней Греции - вольнонаемные граждане, являющиеся более талантливыми и мудрыми: педагоги, дидаски, педотрибы, педономы. Во времена Древнего Рима учителей назначал император — это были государственные чиновники, хорошо сведущие в науках, но прежде всего много путешествующие и, следовательно, много повидавшие, знающие обычаи разных народов, их культуру и языки [146]. В древних китайских хрониках, которые дошли до настоящего времени, найдены упоминания, датируемые XX веком до нашей эры, что на территории Китая того времени было сформировано министерство, ответственное за просвещение китайского народа, которое назначало на должности учителей мудрейших представителей общества.

В период Средних веков учителями обычно являлись монахи и священники, однако в городских школах и университетах учителями в основном

назначались люди со специальным образованием. Что касается Киевской Руси, то здесь обязанности учителя выполняли родители и сами правители. Так, в литературном памятнике XII в. написанном князем киевским Владимиром Мономахом и дошедшим до наших дней - «Поучение Владимира Мономаха», представлен свод основных жизненных правил, которым следовал сам правитель и которым он советовал следовать своим детям: быть милосердными, избегать плохих поступков, не грешить, делать добро своим близким, заботиться о своём народе, любить свою Родину. В «Поучении» Мономах указывал: «Что умеете хорошо, то не забывайте, а чего не умеете, этому учитесь... Леньность ведь всему мать: что кто умеет, то забудет, а что не умеет, тому не научится. Добро же творя, не ленись ни на что хорошее...» [61,178].

В Древней Руси учитель уважительно назывался мастер, тем самым выражалось уважение к наставнику молодого подрастающего поколения. Соответственно, передающих опыт ремесленников-мастеров в настоящее время тоже уважительно называют учителями, как мы знаем, их также уважительно называют - Учитель. По словам Б.Г.Ананьева, игра — специфическая деятельность, у неё есть своя неповторимая история развития, содержащая все без исключения жизненные этапы человека. Игры проявляют себя и касаются всех возрастных категорий – подростковый возраст, юношеский, молодежный и средний, даже пожилой [12,14, 86].

С психологической стороны игра формирует внутренние качества человека, которые уточняются его внутренними желаниями и требованиями. Как отмечает Д.Н.Урнадзе, разница игры от других типов внутренних механизмов заключается в том, что игра значит универсальным поведением: в содержание игры могут быть включены все формы объективного поведения. [37, 195]

В сущности, игры – это сложный психологический аспект, который носит индивидуальную, а не возрастную особенность. Тем не менее, желание играть имеет разные эмоциональные факторы у детей и взрослых. В связи с этим, в игре взрослые «проверяют» уже примененные возможности, тогда

как для ребенка игра — это поле ранее неиспользованных возможностей. Игру ребенок понимает в качестве очень серьезного дела. Игра открывает детям неизведанный ранее мир, многообразие жизненных процессов: игра является основой, на которой, непосредственно и с легкостью развиваются социальные навыки детей, уточняются правила поведения в группе, совместные действия.

Д.Б.Эльконин провел исследования, последствия отразились в научном произведении «Психология игры». В исследовании даны сведения о развитии отношения к игре, выявлена психологическая природа игровой деятельности, показано значение игры в развитии и воспитании детей [7-14, 209, 211].

Игровая деятельность имеет большое значение: с использованием игровой деятельности ребята готовятся к будущей взрослой жизни; во время игры у них складываются именно те задачи, которые в дальнейшем понадобятся им в процессе решения необходимых задач. В результате, проясняется, почему игра охватывает определенное содержание: ребенок словно начинает говорить, разговаривать, по правде говоря, он только собирается говорить и т. д.

В дореволюционной русской психологии и педагогике особое место занимали известные педагоги того времени К.Д.Ушинский и А.И. Сикорский. В частности, основоположник русской педагогики К.Д.Ушинский рассматривал игру во взаимосвязи с воображением, хотя ошибочно считал представления о детском воображении мощным, богатым и действенным средством развития и воспитания ребенка [16, 197].

Психолог М.Я.Басов анализирует проблему игр в современной психологической науке с совершенно новаторских позиций. Он ввел в психологию понятие «общего типа деятельности», описывающее индивида как активного субъекта окружающей среды и отвергающее чисто натуралистическое приятие игровой деятельности [28, 80-82].

У известного педагога П.П.Блонского был особый взгляд на игру. По его мнению, термин «игра» применяется к различным видам деятельности. Он выделяет типы, которые сочетаются с термином «игра»:

- 1) мнимые игры;
- 2) строительные игры;
- 3) имитационные игры;
- 4) постановка;
- 5) подвижные игры;
- 6) интеллектуальные игры [26, 34].

Д.Б.Эльконин защитил диссертацию по исследованию детской игры и ее общественной природы, он полагает игру специальным культурным образованием, сформированным обществом в течение его преобразования. Д.Б.Эльконин считает, что «игра по своей природе, по своему происхождению социальна, то есть возникает из условий жизни ребенка в обществе» [209].

Игра появилась на определенной стадии социального прогресса, и является способом осуществления стремления ребенка к принятию участия в жизни взрослых, в соответствии с тем, что комплексная структура производственной работы препятствует ребенку непосредственно присоединиться в этот процесс. Так, П.М.Баев считает, что:

- 1) игра является эффективным способом активизации деятельности учащихся и воспитания у них познавательных интересов;
- 2) грамотно организованная игра, учитывая специфику материала, направлена на тренировку памяти, способствует развитию у учащихся креативности, помимо этого внимания;
- 3) характер игры нацелен на развитие познавательной деятельности детей, формирование творческих способностей и интереса;
- 4) игра предоставляет собой средство повышения активности и стимулирования школьников;

5) как участник команды, каждый ребенок несет ответственность за всю команду, все дети заинтересованы в наилучшем результате для своей команды, каждый старается выполнить задание успешно и быстро. Соответственно, для улучшения успеваемости и работоспособности всех учащихся необходима конкуренция [18-20, 23].

Таким образом, можно заключить, что в настоящее время игра начала рассматриваться с точки зрения не биологического явления, а явления социокультурного, это деятельность, которая определяет у детей их психическое развитие.

По словам Д.Б.Эльконина, первое и главное значение сюжетно-ролевых игр для психического развития детей заключается в эмоциональном проникновении в эпоху, действенном раскрытии смысла человеческой деятельности и ее социальных функций. Кроме того, по мнению Д.Б.Эльконина, в игровой деятельности происходит формирование дружного коллектива детей, у них развивается самостоятельность [41-43, 208].

С теоретической точки зрения, вероятно, что в игровом процессе происходит изменение мотивов, выполненных в виде естественных и предварительных стремлений, к мотивам, имеющимся на границе осознания. Такое осознание значения игры для детей основывается на научных исследованиях Л.С.Выготского [39], В.В.Давыдова [56], А.Н.Леонтьева [120, 124], С.Л.Рубинштейна [182], разработавшие теорию социально-исторических истоков психического поведения детей, что позволило радикально изменить традиционные представления о психическом состоянии и развитии детей. Л.С.Выготский содействовал в развитие игровой теории. В соответствии с его гипотезой, игра может произойти тогда, когда появляются неиспользованные возможности, к мгновенному удовлетворению желаний. Главное в игре в том, что она нацелена на благо не личных желаний, а общих эмоций, которые ребенок не может воспринимать.

Игра считается основной сферой работы в школьном возрасте и освещает все тенденции развития, игра может провоцировать как изменения в

общей сущности, так и преобразования в личных потребностях. Как говорил Л.С.Выготский: «В школьном возрасте игра не умирает, а входит в отношения действительности, она имеет свое внутреннее продолжение в обучении и работе школы» [39, 40, 42, 45].

Тем не менее, другой учёный С.Л.Рубинштейн не поддерживает гипотезу, представленную Л.С.Выготским, анализируя эту гипотезу, он излагал, что представление желаний, как и предполагаемая ситуация не могут создавать игровую систему. С.Л.Рубинштейн, изучая игру и игровой процесс, характеризует особенности их мотивации. Начальным этапом, определяющим суть игры, является разнообразие знаний необходимых для ребенка аспекты реальности. Основной характеристикой игрового процесса является то, что в игре могут происходить лишь те действия, задачи которых важны для личности по своему смыслу. Второй особенностью игры можно отметить следующую: в ходе игрового процесса различные причины определенной человеческой деятельности передаются средствами или методами действия, выражающими смысл, связь действия с целью, не как цель или достижение этой цели, а как внешний результат. Исходя из этого, С.Л.Рубинштейн пришел к такому выводу: «Игра - это такой процесс, в котором позволено разногласие среди активно развивающимися интересами и вопросами ребенка, определяющими причинами его действия и ограничениями его практического потенциала. «Игра - это способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей» [182].

Исходя из этого, С.Л.Рубинштейном сделано заключение, что: «игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребёнка, определяющих мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра - способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей» [182].

Разрабатывая свои теории об игре и игрового процесса, С.Л.Рубинштейн приходит к такому решению, что главное и суть игры за-

ключается в развитии у детей необходимость влиять на внешнюю среду: «...игра есть выражение определенного отношения человека к окружающей действительности» [182]. Исследования С.Л.Рубинштейна также касаются эволюции игры, прослеживая которую, он выделяет ролевые игры с правилами, учитывая эти игры особенной формой игрового процесса детей 6-7 лет, исследователь указывает, что в названной возрастной категории детей увлечение к коллективным играм усиливается, и применяются в будущем развитии учащихся как в младших классах, так и в средних классах обучения [182].

«Педагог не может не играть, - утверждал А.С.Макаренко, - не может быть педагог, который не умел бы играть. Нельзя же допускать, чтобы наши нервы были педагогическим инструментом, нельзя допустить, что мы можем воспитывать наших детей при помощи наших сердечных мучений, мучений наших душ. Ведь мы же люди. И если во всякой другой специальности можно обойтись без душевных страданий, надо и у нас это сделать» [37, 142, 143]. Как диалектик, он хорошо понимает уникальность педагогической игры, ее качественную определенность, измерение, которое имеет игра эмоций и реального опыта. Вот что он неоднократно подчеркивает: «Нельзя просто играть сценически внешне. Есть какой-то приводной ремень, который должен соединить с этой игрой вашу прекрасную личность. А для ученика эти душевные процессы передаются как гнев, негодование и т.д.». [14, 15, 142].

В этом направлении А.Н.Леонтьев утверждает, что игру можно описать в таком виде: цели игрового действия находятся в самом игровом процессе, а не в результате действия. Научное исследование А.Н.Леонтьева сочетает игру и учений процесс, так как в обоих случаях имеет значение не результат, а само действие. «Это мнение составляет систему мотивации в играх», — поясняет психолог. Анализируя особенности игры школьников, он приходит к заключению о нехватке в ней элементов вымысла в эмоциональном плане. Для каждого случая имеются действительные образы, конкретные действия и

истинные размышления, однако, в игре в принципе есть выдумка: это фантазия [120].

Особую роль имеет классификация А.Н.Леонтьева, он определил так называемые пограничные (граничные) игры, обозначающие на переходные стадии игры — переход либо к неигровым формам работы, которые они непосредственно демонстрируют, либо к играм, определяющим интеллектуальное и умственное развитие детей в определенный школьный период [120].

Мы также считаем, что педагогические принципы Л.А.Венгера имеют решающее значение для понимания важности разработки игр, в которых он подчёркивает, что на развитие ребёнка игра оказывает специфическое влияние [35-37]. Так, Л.А.Венгер считает, это игровая деятельность развивает у ребёнка такие качества, которые А.П.Усова классифицирует как «общественные качества», то есть это те качества, которые способны обеспечить детям конкретные степени общения. В результате, уточняя роль игры в развитии духовных свойств личности и усваивание разнообразных знаний, нужно учитывать, что не сами игры формируют все эти умения и навыки, а какое-то определенное содержание, которое намеренно включается в детскую игру» [35-38, 196]. Для осознания значения игры в формировании детей, следует подчеркнуть, что это основная деятельность по повышению самооценки детей, это предположение предложил Л.А.Венгер. Он полагает, что это игра, особым образом влияя на характер личности ребёнка, формирует представление о его умениях и возможностях, и, в результате, развивает самооценку ребёнка – одну из основных личностных качеств [36,35-38]. Этот момент о роли игр в соответствии с нормами для развития самооценки, подчеркнутый А.Венгером, А.Н.Леонтьевым и С.Л.Рубинштейном рассматривался при разработке гипотезы данного исследования. «Исследования учёных советского периода показали, — подчёркивает А.В. Запорожец, что в ходе игры происходит не только укрепления предстоящих задач, но и образуются новые умственные процессы, появляются новые качества личности ребенка, например:

умение исполнять действия в уме, делать символические замещения материальных объектов и использовать такие замены в образовательных целях [73].

В умственном и эмоциональном развитии детей роль игры оценивается достаточно высоко А.В.Запорожцем, который считает, что формирование нравственных личностных качеств детей происходит под глубоким влиянием игр. По его мнению: «Разработка психологических задач для дидактических игр с образовательными и воспитательными целями представляется сложной задачей, требующей большого труда». «Следует достичь того, чтобы учебная игра являлась не только способом освоения конкретных знаний и умений, но и активировала полноценному развитию ребенка, способствовала укреплению его умений», — отмечает психолог [46, 73].

Психолог Д.Н.Узнадзе стремился объяснить вопросы игр. Проведя всесторонний анализ существующих систем игр, он подчеркивает, что существующие взгляды следуют одностороннего подхода к рассмотрению вопросов о возникновение игр и их содержания. Учёный предлагает собственную теорию игровых процессов, которую он именует теорией функциональной тенденции. Он подчеркивает два вида прочности потенциала ребенка: одна группа биологически важна ему, а вторая группа не выполняет биологическую функцию [26, 195]. Как показывает эта теория, ее внутренняя содержание основывается на активации, которая у детей определяется толчком функциональной направленности. Дети увлекаются игрой, так как она способствует развитию их самостоятельности и выносливости.

Игра – это деятельность, содействующая свободной активации интеллекта и физической энергии детей. Когда внутренние потребности детей удовлетворены, они сразу же покидают игру или переходят к другим, если видят, что те предлагают больше возможностей для саморазвития.

С точки зрения Д.Н.Узнадзе, игровая цель основывается непосредственно в процессе игры, так как не это главное, что осуществляется во время игры, а активность или движение сил в самой игре. Помимо этого, как отмечает Д.Н.Узнадзе, игра отличается от обучения особыми качествами, учение

при этом является основным способом поведения, занимающим ведущее место в жизни детей 6-7 лет.

Д.Н.Узнадзе указывает: «Хотя учение и подразумевает функциональную тенденцию внутренних сил подростка, однако деятельность его осуществляется только на том материале, который нами извне предлагается. Внутреннее у подростка здесь не само находит, выбирает или создаёт внешнее, соответствующее, необходимое для его активации (как это имеет место в случае игры), а определяется выбором старшего по возрасту» [26, 29, 195].

Положения, которые отражают развитие и активизацию внутренних сил детей в игровом процессе, отражаются также в экспериментах и научных трудах других психологов, в частности эти положения поддерживает и развивает грузинский психолог Б.И.Хачапуридзе [46, 199]. Он подвергает критике дидактические материалы, касающиеся изолированного развития отдельных чувств, основанных на системе Монтессори, за их искусственность. По мнению Б.И.Хачапуридзе, искусственность системы Монтессори заключается в том, что форма и функциональный состав предлагаемых детям заданий не соответствуют решению этих задач в реальных жизненных ситуациях.

Б.И.Хачапуридзе проводит психологические эксперименты, в которых тестирует принципиально новые материалы и новый метод изложения основных понятий о пространственных свойствах, вкусах, числах, цвете и других особенностей, представляющих детей младшего возраста. Этим объясняется высокая степень совершенства этих терминов после знакомства не только с новым учебным пособием, но и с его мнением в виде обучающих игр. По мнению ученого, дети показывают значительный интерес к игре и с радостью в ней принимают участие и продолжают дальше быть участником игры. Не менее важно и то, что дети сами работали над задачами в процессе игры, а не слепо подражали учителю.

В связи с этим, в процессе игры осуществляется принцип совместного контроля, помогающий также формированию детской активности, а также сопереживания и содействия. Коллективная деятельность, эмоциональная

привязанность детей к игре и качество результатов – эти три основных момента выявил в ходе эксперимента Б.И.Хачапуридзе [105, 160, 175, 199]. Экспериментальные работы Б.И.Хачапуридзе в дальнейшем были подтверждены работами Л.А.Венгера [36, 199].

Педагогические идеи Б.И.Хачапуридзе и Д.Н.Узнадзе далее развил в своих творческих исследованиях учёный-педагог, советский психолог, профессор Ш.А.Амонашвили. По взгляду учёного, основа формирования детей, как в обучении, так и в игре заключается в преодолении сложностей, приносящих им совершенствовать свои интеллектуальные и физические способности, в укрепление личных качеств, то есть в поддержании их взрослости. Как утверждает Ш.А.Амонашвили, самое основное в игре для учащихся – это чувство взросления и возможность свободного выбора. Помимо этого, игры (дидактические, ролевые), игровая позиция самого педагога насыщают познавательным юмором и радостью атмосферу урока, параллельно воспитывают школьников [7, 8, 23, 29].

Ян Амос Коменский – великий чешский педагог в своём значимом труде «Материнская школа» писал, что обучение в начальной школе должно происходить «само по себе, незаметно и как бы через игру», и советует детям заниматься письмом в игровом процессе [37, 104].

Идеи известных педагогов А.С.Макаренко, Н.К.Крупской, К.Д.Ушинского о воспитании и обучении детей средствами игровой деятельности стали теоретической основой всех последующих педагогических исследований по воспитанию и обучению детей. К.Д.Ушинский рассматривал игру как деятельность, способствующую развитию ребенка, как средство воспитания самостоятельности и писал: «Игра есть свободная деятельность ребенка, и если сравнить увлеченность и воодушевление игрой, а также количество и разнообразие следов, оставляемых в душе ребенка, с тем же воздействием на учащихся первых 4–5 лет, то, конечно, преимущество игры остается несравненно» [50, 197]. Он указал, что обучение в игровой форме может и должно быть захватывающим и привлекательным, но не забавным.

Как утверждает К.Д.Ушинский, игровой метод обучения должен быть систематизирован таким образом, чтобы школьник не утомлялся от игры и мог бы переходить от игры к занятиям.

Н.К.Крупская, учитывая значение «свободных игр», созданных по инициативе детей, рекомендует широко внедрять в образовательный процесс регламентированные игры. Она рассматривает этот тип игры как способ развития важных аспектов личности ребенка (выносливости, организованности, интеллекта), а также как средство содействия физическому развитию ребенка. В своих методических работах Н.К.Крупская отмечает, что игра становится важным средством воспитания лишь тогда, когда она включена в общий педагогический процесс и проводится под педагогическим руководством учителя. «Для детей игра, — подчеркивает он, — это обучение, работа, серьезная форма образования, один из способов познания окружающего мира» [32, 33, 108, 110, 111].

На развитие педагогической теории игры оказали влияние труды А.С.Макаренко. В его научном труде «Лекции о воспитании детей» особый раздел «Игра» посвящен положительному воздействию игры на организацию жизни детей в различных коллективах. А.С.Макаренко считал, что игра является мощным обучающим средством, определил педагогические приемы, способы и методы обучения, которые необходимы для формирования детского воображения. Он писал, что среди других средств воспитания необходимо широко использовать игровую деятельность, и показывал, что: «В детстве игра является нормой, и ребенок должен играть всегда, даже занимаясь серьезной работой. Ребенку интересна игра, и он должен быть удовлетворен» [143].

Изучая труды известного исследователя педагогики В.А.Сухомлинского, можно сделать вывод, что он сопоставлял игру с большим, чистым окном, при помощи которого духовный мир детей наполняется живым потоком идей и мировоззрения. «Игра — это важное занятие для детей. Всестороннее психическое развитие ребенка невозможно без игры и иг-

ровой деятельности. «Игра — это искра, которая зажигает пламя любопытства и исследования», — так он описал важность игры в своей научной работе «Сердце отдаю детям» [15, 17, 191].

Особый интерес для нашего исследования представляют научные труды А.П.Усовой, которая впервые сделала объектом специализированного изучения реальные социальные отношения детей. Её работы охватывали уровни детских взаимоотношений и этапы игры, позволив на основе полученной информации выявить эффективные способы дифференцированного воздействия для воздействия развития игровой деятельности ее самостоятельных форм и формирования позитивных отношений между школьниками [196].

В научных трудах Р.И.Жуковской [68], М.Т.Марченко [149], Э.К.Мережинской [154] подробно приводятся результаты педагогических исследований и методы педагогического управления детскими творческими ролевыми играми, способы их формирования. П.М.Баев посвятил свои педагогические исследования вопросам генезиса и разработал способы построения совместных игр, разные виды влияния взрослых на детские игры [23, 24], аналогичные вопросы были изучены в работах К.Г.Исупова [87].

Работы Н.П.Аникеевой посвящены психолого-педагогическим возможностям игровой деятельности, которые она рассматривает в виде косвенного метода обучения культуре речи школьников средних и старших классов. В её работах приводится ряд условий, которые являются основными для организации игровой деятельности детей [15,31,32]. Аналогичные вопросы были рассмотрены и с точки зрения развития познавательной деятельности у детей дошкольного и старшего дошкольного возраста. В рамках этих исследований были разработаны соответствующие методики для диагностики творческих способностей именно у данных возрастных категорий детей. Это позволяет глубже понять специфику игрового воздействия на разных этапах дошкольного детства [99, 101].

О.С.Газман, с педагогической позиции, исследовал особенности организации игровой деятельности учащихся в период каникул. Согласно его мнению, игра представляет собой комплекс возможностей для развития детей: это и особый вид деятельности, осуществляемый на собственных условиях ребёнка; это и метод формирования коллектива; это и средство управления различными типами активности, а также способ эффективного общения детей друг с другом. Игра – это, несомненно, специфический вид деятельности, ориентированный не только на развитие конкретных умений и навыков, но и на всестороннее развитие креативности ребёнка в целом. «Трехуровневая мотивация игры - «хочу» - «надо» - «могу» -безусловно, охватывает основной механизм ее влияния на личность, ее тайну самообразования», – таким образом О.С.Газман описывает мотивацию игровой деятельности [91, 147].

Согласно О.С. Газману, в игре необходимо выделить два принципиальных временных измерения: собственно, игра в настоящем и игра, ориентированная на будущее. Эти измерения, по его мнению, являются ключевыми характеристиками игровой деятельности. «Во-первых, она служит удовлетворению потребностей настоящего, а во-вторых, игра всегда ориентирована на будущее, поскольку моделирует и закрепляет определенные жизненные качества, свойства и ситуации, которые являются необходимым условием для осуществления как профессиональных, так и социальных функций».

Большое количество исследований, посвящённых проблемам использования игровой деятельности в познавательной и учебной деятельности школьников, которая по праву считается наиболее естественной формой получения знаний, их усвоения, приходится на 1960 годы. Сюда необходимо отнести труды многих советских учёных, это А.А.Люблинская [141], Л.И.Божович [33], М.Н.Скаткин [183], В.Г.Ниорадзе [171, 172], О.В.Канарская [90].

По мнению А.А.Люблинской, игра – это активность и дополнения знаний, действенный метод моделирования знаний, кроме того, игра – это спо-

соб изучения [140]. «Придавая учению характер игр, дети легче преодолевают трудности, облегчают себе то волевое усилие, которое необходимо для приготовления уроков. Игра здесь как бы становится на службу ученика» - подчёркивает Л.И.Божович [33].

Интересной является позиция М.Н.Скаткина, который подчёркивал, что в процессе обучения необходимо включать игровую деятельность. По его мнению, игры в учебном процессе повышают эмоциональность обучения [37, 183]. Как считают З.А.Богуславская [31] и В.В.Доболжанская [62, 63], для школьников необходимо стремиться каждую игру превращать в соревнование, благодаря которому школьники могут оценивать свои результаты по отношению к результатам других детей.

По словам К.А.Родкина [181] и Р.Т.Талиповой [192], одной из главных отличительных черт игровых упражнений по сравнению с другими методами является соревновательность. К.А.Родкин считает, что соревновательные и трансформационные элементы являются «игровыми элементами» [181].

Одновременно Р.Т.Талипова также считает, что игра имеет обучающие и воспитательные возможности, в которых присутствуют соревновательные элементы [19, 20, 192].

Выдвигаемые нами гипотетические предположения, что в школьных условиях игра проходит процесс модификации, подтверждается выводами Д.Б.Эльконина [151, 152, 209, 211]. По его мнению, игровая деятельность в школьном образовании утрачивает характер ролевых игр и теряет актуальность. Д.Б.Эльконин далее подтверждает, что ролевые игры не имеют характера упражнений, поэтому при выявлении роли игры в интеллектуальном развитии учащихся он не принимает во внимание чисто дидактическое значение игр, поскольку оно достаточно ограничено. Сюжетно-ролевые игры в школьной системе теряют некоторые свои черты и находят новые, при этом оставаясь универсальным методом обучения и воспитания для всех возрастных групп, особенно для учащихся младших классов [103, 112, 209, 211].

Исследователи О.В.Канарская [90], В.Г.Ниорадзе [172] отмечают, что в игре особое значение имеют развивающие функции, эти авторы считают, что имеется необходимость объединения учебного процесса единой игровой деятельностью, при этом авторы поддерживают рекомендации Н.И.Аникеевой, которая предлагает в обучение вводить не только обучающие приёмы, но и игровые приёмы [14, 15, 172].

Многие учёные-педагоги, например, П.М.Баев [23, 24], П.К.Арутюнов, Н.Б.Музруков, П.Г.Чеботарев [18-20] и другие, подчёркивают важность дидактических игр для умственного развития, а также их необходимость для воспитания школьников – нравственного, эстетического, физического и др.

Как писал известный педагог А.С.Макаренко: «В жизни ребёнка важна игра. Как ребёнок выглядит в игре, так во многом он будет и в работе, когда вырастет. Соответственно, воспитание будущих деятелей происходит главным образом в игре...» [142, 143].

Учитывая широкое распространение коммуникативной направленности в обучении школьников английскому языку, суть учебного процесса заключается в целенаправленной подготовке обучающихся к полноценному общению исключительно на английском языке. Таким образом, возникает острая потребность в создании на уроках таких коммуникативных ситуаций, которые были бы максимально приближены к естественной языковой среде. Это позволит эффективно развивать навыки спонтанного и уверенного общения [155]. Педагогическая деятельность, а также исследования недавних лет свидетельствуют о значительных возможностях игр, способствующих обеспечить коммуникацию на основе реальных событий, в соответствии с этим, создать непосредственно на уроке учебные цели и интересы в общении.

В связи с этим, согласно обзору литературных публикаций, посвященных игровому процессу в качестве одного из видов человеческой деятельности, отмечены ценные особенности игры и сделаны необходимые выводы, касающиеся обучения английского языка в таджикских школах:

1. Игра - это, прежде всего, деятельность, в которой главным является участие в избранной роли, а результатом игры является мотивация участия в игре.

2. Игра – естественный и эффективный процесс познания действительности и определения своего положения в коллективе.

3. Игра – это метод, с использованием которого создаются реальные жизненные обстоятельства и ребенок подготавливается к самостоятельной жизни.

4. Игра – это органичный способ развития вторичной языковой специфики средствами изучаемого языка.

1.2. Роль педагога в организации игровой деятельности на уроках английского языка в таджикской школе

В прошлом, в частности в 90-е годы, учебная деятельность в целом, и преподавание английского языка в частности, осуществлялось преимущественно посредством традиционных методов, где учитель играл доминирующую роль в передаче знаний, а ученики выступали в качестве пассивных получателей. Такой подход, безусловно, создаёт серьёзные препятствия для реализации коммуникативного подхода в обучении английскому языку. Он сковывает индивидуальность творческой коммуникации каждого ученика и негативно сказывается на развитии у школьников способности самостоятельно выявлять и устранять проблемы. Подобные негативные ситуации обусловлены тем, что на уроке учащиеся фактически превращаются в объекты обучения, в то время как учитель зачастую остаётся единственным субъектом образовательного процесса [212].

В традиционном понимании учебной группы учитель воспринимается как единственный источник информации, и его основной обязанностью является максимально быстрое и эффективное обучение детей. Однако в современном образовательном процессе роль учителя изменяется: он становится организатором и направляющим в учебной деятельности, тогда как учащиеся

получают возможность активно осваивать знания из множества независимых источников, включая взаимодействие со сверстниками и взрослыми, участие в дискуссиях, а также самостоятельное изучение материала.

На таком уроке учащиеся активно занимаются самостоятельной деятельностью, а в обязанности учителя входит вдохновлять, направлять их развитие и формировать необходимые компетенции. Главной целью учителя-организатора является грамотная подготовка и эффективная организация учебного занятия. Он предлагает ученикам тщательно подобранные игры, задания и различные виды деятельности, благодаря которым обучающиеся смогут успешно реализовать цели, предназначенные для каждого урока. Учитель заранее продумывает, какие именно учащиеся и какие конкретные задания будут выполнять, обеспечивая вовлечённость всех учеников в процесс обучения. При этом он индивидуально поддерживает тех, кто выполняет наиболее сложные задания. Кроме того, заранее составляется план, в котором определяются учащиеся, способные стать его помощниками в ходе урока. Для этой роли выбираются школьники, хорошо владеющие языком обучения. Основная задача учителя во время занятия – исключительно управлять деятельностью учащихся, предлагать им оптимальные варианты взаимодействия (например, с кем и как играть) и оказывать поддержку при возникновении проблем.

Проблемы перехода от классических методов к игровым заключаются в том, что учитель обязан изменить к детям свой подход. Учитель должен развивать у учащихся стремление к познанию, и делать это незаметно, через проявление интереса. Для достижения результатов, учителю следует внимательно относиться к учащимся, общаться с ними, как с совершеннолетними. Обычно, некоторые учителя полагают, что такими поступками они могут снижать свою репутацию, но это неверная точка зрения. Дети уважают тех людей, кто действительно обращает внимание на них, кто воспринимает их всерьёз, кого они не боятся.

В установленной цепочке взаимодействий «ученик – учебный предмет – учитель», ученик часто рассматривается как активный исследователь, учебный предмет – как практический аспект интеллектуальной системы (учебный материал), а учитель – в качестве ведущего и организатора учебного процесса, как основного наставника учащихся. Такой метод обучения полнее раскрывает потенциал сотрудничества между учеником и учителем. Этот подход был разработан, активно реализуется и успешно развивается выдающимися педагогами и учёными, такими как Ш.А. Амонашвили [10; 11], И.П. Волков, Е.Н. Ильин [85], В.Ф. Шаталов [207] и многими другими современными исследователями. Общеизвестно, что данный педагогический подход на практике демонстрирует стабильно положительные результаты.

Таким образом, индивидуальный подход является обязательным в сотрудничестве, особенно в процессе изучения учениками второго языка [22, 200]. В.Л.Ниорадзе подчеркивает, что при обучении английскому языку, как второму иностранному, учителю следует оценивать уровень владения английским языком каждого ученика по самым широким критериям, помогать ему в воспитании и образовании, пробуждать в нем постоянную потребность в овладении английским языком и совершенствовать использование этого языка [171, 172].

Представители практических методов обучения в педагогической психологии разработали рекомендации для учителей наших школ, которые интересны с точки зрения сравнения их поведения на занятиях:

1. Организация занятий, основанных на активном речевом общении, эффективность которого в значительной степени определяется мастерством учителя и его тщательной подготовкой.
2. Начинать урок с вдохновляющих и мотивирующих элементов, способствующих созданию позитивной атмосферы и активному вовлечению учащихся.
3. Поддерживать оптимальный темп занятия.
4. Проводить учебные занятия преимущественно на изучаемом языке.

5. Оказывать поддержку учащимся в понимании излагаемого материала, при необходимости переводя отдельные слова и выражения на родной язык.
6. Систематически поощрять успехи учащихся, независимо от их масштаба.
7. При ослаблении внимания и снижении групповой активности педагогу следует интегрировать игровые формы в учебную деятельность.
8. Оказывать учащимся помощь в исправлении ошибок посредством звукового отражения.

Данные предположения в основном совпадают с заявленными принципами совместного обучения, индивидуального подхода, что свидетельствует о том, что учитель должен выстраивать отношения с учениками при помощи принципов взаимопомощи, поощрения и гуманизма.

Темой нашего исследования (как мы уже отметили) являются пути усовершенствования изучения английского языка таджикскими учениками в условиях игровой среды. Текущая ситуация учитывает особые условия к педагогической деятельности учителя английского языка в национальной школе. В частности:

- а) учитель должен свободно владеть английским языком и (исключительно) знать ещё родной язык учащихся;
- б) учитель должен уметь говорить содержательно, ясно и понятно, но в то же время четко и эмоционально;
- в) учитель должен наибольшим образом разговаривать с учащимися на английском языке, в полной мере используя традиционные методы и интерактивные материалы, включая использование интонационных средств обучения;
- г) в процессе изучения нового материала учителю следует использовать данные сопоставительного анализа английской и местной языковых моделей;

д) учитель должен проявлять живой интерес к различным игровым ситуациям, активно выполняя функции руководителя, ведущего и организатора.

В конечном итоге, можно сделать вывод, что изменение социальных требований в коллективе изменило взгляды на роль и функции учителя в классе, определив основы совместного обучения и индивидуального, заботливого подхода к ученикам, как основного положения педагогического процесса на современном этапе.

В первой главе нашего исследования мы определили игру, как составную часть игрового начала в школьном обучении, как совместную деятельность учителя и учащихся. При формировании в образовательном процессе игрового занятия определенное значение имеет игровая активность учителя, его навыки проводить игру таким образом, чтобы она, не теряя своей сущности, максимально содействовала коммуникативной деятельности учащихся и формировала у них морально-этические качества.

Как и любые другие учебные средства, игра является воспитательным элементом только при определенных обстоятельствах, в том числе, как считает Н.П.Аникеева, это взаимодействие учителя с учащимися проявляются в технике игры, которая представляет собой игровую позицию учителя. [14,15]. Иными словами, для того чтобы игры действительно стали эффективным помощником в учебном процессе, учитель должен не ограничиваться лишь проведением игровых соревнований, выбором победителей и предоставлением учащимся возможности участвовать, но и сам активно принимать участие в игре. При реализации педагогических исследований учителя успешно внедряют игровой подход в организацию учебной деятельности школьников, демонстрируя его эффективность.

Одним из ключевых и постоянно актуальных принципов дидактики является принцип активности учащегося в процессе обучения. Этот принцип подразумевает, что эффективность учебной работы достигается благодаря высокой целеустремленности, осознанному желанию учиться, активному

участию и освоению социальных норм [161]. Очевидно, что подобная высокая активность редко возникает спонтанно; она является результатом целенаправленного педагогического воздействия, умелого управления и организации учебного пространства в школе, то есть применения адекватных образовательных технологий. К таким технологиям следует отнести проблемно-ориентированное обучение, коммуникативные технологии, а также авторские системы В.Ф. Шаталова, Е.Н. Ильина, Н.А. Зайцева, А.А. Окунева, которые разработали и активно использовали различные игровые технологии в своих методиках.

В частности, Ю.П.Азаров, изучая вопросы игрового поведения, которые он в основном рассматривал в своей практической педагогической деятельности, особенно подчеркивал позицию учителя при установлении неформальных отношений с учащимися в игровой деятельности: «Мой метод: я вызываю в себе состояние детства, то есть вызываю в себе то ощущение лёгкости, которое свойственно ребёнку; сбрасываю с себя «всё взрослое», а главным образом то внешнее взрослое, что присуще всей административной роли. Далее идёт подбор формы обращения к детям, которая включает: выбор интонаций, способа объяснения, манеры держаться, а главное - продумывание первых слов, то есть формулы обращения» [3, 45-47].

Особый интерес вызывает дидактическая методика выдающегося педагога Е.Н. Ильина. Он рекомендовал учителю в процессе занятий, проводимых с учащимися, предлагать им различные роли – отличника, среднего или испытывающего трудности ученика. По сути, это и является настоящей учебной игрой, в которой активно участвует весь класс, включая самого учителя, организующего занятие. Такой подход способствует эмпатии, пониманию различных учебных стратегий и созданию более инклюзивной образовательной среды [3, 85].

В дидактической системе Ш.А. Амонашвили значимая роль отведена педагогической позиции учителя, заключающейся в активном использовании игровых методов на занятиях. Например, учитель может намеренно, с серъ-

ённым видом, озвучить ложное утверждение и поддерживать его, пока учащиеся не опровергнут его вескими аргументами. После этого педагог признаёт свою ошибку и выражает благодарность за их участие, что развивает критическое мышление и навыки аргументации. С точки зрения Ш.А.Амонашвили, на занятии учащиеся должны защищать свою точку зрения, критиковать неправильные на их взгляд мнения, совместно разрабатывать правильное решение. Он указывает: «Я как бы говорю детям: давайте поиграем. Мы все – друзья, вы мои сотрудники, серьёзные, взрослые люди; давайте я останусь педагогом, только рассеянным, забывчивым; вы не спускайте с меня глаз, будьте начеку. Я, руководитель игры, помогу вам всю эту воображаемую ситуацию превратить в действительность; помогу поверить, что вы на самом деле взрослые и серьёзные люди. И будем творить наши уроки. Я ищу пути к тому, чтобы не «вкладывать» знания в головы детей, а чтобы они сами пытались «отнять» их у меня, овладеть ими в результате интеллектуального «боя» со мной, приобретать их путём неукротимых поисков» [3,9]. Таким образом, активное участие учителя в игровой деятельности оптимально стимулирует активность учащихся. Это позволяет педагогу выступать на равных с обучающимися в процессе обучения и, одновременно, демонстрировать им пример игровой активности. Умение учителя занять игровую позицию превращает игру в эффективное учебное средство, способствующее углублению взаимопонимания между учителем и учеником. Именно в этом проявляется основная роль игровой позиции в образовательном процессе [162, 168, 169, 198].

Психотерапевт В.Н.Леви подчеркивал, что игровая позиция позволяет удерживать активность учителя и учеников, то есть включает психотерапевтическую функцию [116]. В итоге, игра анализируется в психологической литературе в качестве эмоциональной разрядки, средства снятия психологического напряжения в течение урока, и это касается одновременно и учащихся, и педагога.

Что касается учителя, то его игровое поведение также может повысить активность всех учащихся в классе, способствовать развитию мыслительной и речевой деятельности учащихся, способствовать эмоционально-экспрессивному общению с учащимися.

Например, участие учителя в ролевой игре может стать примером ролевой игры для всех учеников класса, но при этом оно также создает ситуацию, которая заставляет учеников работать с английским языком через устное общение вдумчиво, спонтанно и без предварительной подготовки.

Вот ещё один пример: действуя, как равноправный участник в игре «Запомни и повтори», задача учителя заключается в эффективной организации учебного процесса для учеников – они должны усвоить названия предметов, которые показаны в таблице, определить далее для всех указанных объектов их род. Для мотивации учеников, он сначала повторяет вслух громко, затем тихо, но чётко, два-три раза называя каждый из представленных предметов. Затем учитель закрывает таблицу и просит учеников перечислить запомнившиеся им предметы. По указанию учителя, один из учащихся демонстрирует таблицу, в то время как остальные должны громко вслух подсчитать количество названных им предметов. При перечислении этих предметов учитель также может спросить учащихся, сколько неназванных предметов ещё осталось, и так далее, варьируя задания для поддержания интереса.

Следовательно, активное участие в игре и её эффективное проведение требуют от учителя не только педагогического мастерства, но и развитых навыков выразительности – умения ясно передавать эмоции посредством звука, жестов и мимики. Иными словами, педагог должен в полной мере владеть педагогическим словом, что можно рассматривать как особый талант, активно внедряемый в педагогическую практику такими выдающимися деятелями, как Ш.А. Амонашвили. Под этим термином подразумевают настроение учителя, его уникальные способности, результат регулярной практики, ежедневного труда, педагогического творчества и педагогического мышле-

ния. Навыки педагогического выражения являются показателем профессиональной компетентности учителя.

Значимость педагога при организации и проведении игровой деятельности, представленной в разработанных моделях, рассмотрена двусторонне. Во-первых, значимость педагога как ведущего игры заключается в следующем:

1. Подготовить необходимые дидактические обучающие и развлекательные материалы (в виде схем, таблиц, писем, флажков, карточек, игрушек и др.).
2. Реализовать в игре воспитательные и образовательные элементы, запланированные для выполнения данного обучающего этапа.
3. Предусмотреть ситуации, функции и задачи в игре.
4. Сформулировать положительные результаты.

Во-вторых, учитель, в зависимости от задач, особенности игры, может выбрать себе одну из ролей – либо это судья игры, либо организатор игры, либо полноправный участник. В основном, педагог выступает организатором игры при включении новой игры в процесс обучения. Его задача дать название игре, объяснить её содержание и условия, определить роли между учащимися и управлять организацией игры.

В играх, если учащиеся понимают правила игры, или когда игра проходит достаточно просто, ученики его осваивают легко. Для того, чтобы на протяжении урока игра прошла успешно, учителю необходимо заранее хорошо подготовиться к игре, учитывая все необходимые условия [57, 67, 89, 127, 150]. На наш взгляд, в игре необходимо соблюдать следующие требования:

- необходимо заблаговременно определить, соответствует ли игра поставленным задачам урока;
- игру следует применять для закрепления или повторения образовательных материалов. При освоении нового материала не следует использо-

вать игру, поскольку ученики совершают много ошибок, что может оказать отрицательное влияние на ход игры;

- игра должна иметь добровольный характер, ученики должны быть заинтересованы в игре;

- правила игры должны быть определены ясно и кратко;

- основное преимущество игр заключается в их способности активно вовлекать в процесс обучения наибольшее число учащихся [2];

- для проведения игры нужна хорошая организация. Учитель должен организовать языковую игру, обеспечить систематичность, но не вмешиваться без необходимости в процесс игры;

- следует сохранять итоги игры. Активность учащихся повышается, когда данные записываются, например, на доске, чтобы все ученики могли видеть их;

- в ходе игры в классе, как правило, создаётся праздничная и непринуждённая атмосфера. Однако игровая деятельность не должна быть чрезмерно продолжительной, поскольку в противном случае учащиеся могут испытать переутомление;

- игровую деятельность не рекомендуется проводить в начале занятия; наиболее целесообразно начинать игру в середине или ближе к концу урока.

Для эффективного языкового взаимодействия, согласно указанным требованиям, игра должна отвечать следующим характеристикам:

- отсутствие необходимости в предварительной подготовке;

- простота освоения, способствующая активизации и интеллектуальному подъёму;

- кратковременность на уроке, снятие напряжения при сохранении дисциплины;

- минимальные временные затраты на проверку результатов.

Например, ролевая игра «В магазине - Shopping». Эту игру целесообразно проводить в первой четверти в шестом классе таджикской школы, Lessons 25-26 при изучении темы «Shopping» (Джамshedов П., Ходжаева С.,

Джаматов С., Алидодохонова К., Насрулдинов С., Каримов Ш., Баротзода Ф. Английский язык. Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ. - Душанбе: Маориф . - 2020. - 176 с.) [60].

Цель. Развитие умений общения в общественном месте.

Оборудование. Предметы и учебные принадлежности: ручки, тетради, книги, карандаши и так далее, буквы-чеки.

Ход игры: Педагог на столе раскладывает учебные принадлежности, предлагая ученикам поиграть в игру, которая называется «Магазин»: «Я буду продавцом, а вы - покупателями. Подумайте, какую вещь вы хотите купить. Но, покупая вещь, вы должны заплатить за неё буквой-чеком, точно выбрав ту, которая обозначает первый звук в названиях вещей». Далее необходимо объяснить, из каких звуков состоит названное слово – глухих или звонких. Если ученик отвечает правильно, вещь считается купленной. Педагог контролирует, чтобы ученики правильно и отчётливо проговаривали слова.

Для изучения Разделов 59-60, в задании 8 «Talk about pictures following pattern» ("Опишите картинки по образцу") требуется описать представленный рисунок. Учащимся можно предложить варианты ответов, направленные на развитие умения правильно называть различные виды рыб, фруктов и сладостей (Джамшедов П., Ходжаева С., Джаматов С., Алидодохонова К., Насрулдинов С., Каримов Ш., Баротзода Ф. Английский язык. Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ. - Душанбе: Маориф, 2020. - 176 с.) [60, 106].

В соревновательных играх педагог представляет судью, он фиксирует неправильные ответы школьников, отмечает их ошибки, определяет победителя или команду, победившую в данной игре. Например, игра «Упражнения». Lessons 27-28. Пункт 2. Используйте выражения «som...as» , «as...as» and «more...than». На основе выражений «som...as» , «as...as» and «more...than» и составьте предложения.

Учитель вывешивает на доске таблички со словами, имеющими корни «som...as» , «as...as» and «more...than» с пустыми клеточками, в которые ученикам предстоит вписать недостающие предложения:

«som...as» , «as...as», «more...than»				
«som...as» , «as...as», «more...than»				
«som...as» , «as...as», «more...than»				
«som...as» , «as...as», «more...than»				

Само задание (условие игры) формулируется учителем следующим образом: необходимо недостающие предложения вписать в пустые клеточки, чтобы получить законченные предложения. На табличках указывается начало предложения, которое является общим для всех слов. Победителем становится тот, кто первым правильно и быстро выполнит задание. Выигравший ученик объясняет значение полученных предложений, затем ученики составляют с этими словами предложения, и самые удачные из них записывают в тетради.

Ниже приводим конспект урока, в котором реализуются элементы игрового начала.

Падеж имён существительных в современном английском языке

Цель: учащиеся распознают падеж имён существительных в современном английском языке; развивают умение употреблять падеж имён существительных.

Ход проведения урока:

1. Организационный момент.

2. Педагог сообщает тему и цель урока, ставит учебную задачу, например:

- тема урока относительно современного английского языка;
- что ученикам необходимо узнать в течение урока?

3. Педагог актуализирует опорные знания школьников по тематике урока, например:

- ученики должны рассказать о системе падежей. Какие отличительные особенности имеют общий падеж и притяжательный падеж?

- есть ли в таджикском языке падеж имён существительных? Приведите примеры;

- есть ли в форме притяжательного падежа слова, обозначающие промежутки времени? (a year's absence? F were s travel и др.);

- как употребляются формы s?

4. Проведение со школьниками игры «Назови слово».

Учитель произносит громко вслух существительное, а школьники, если возможно, произносят это существительное во множественном числе хором.

Например:

a cat – cats

a book – books

a cup – cups

a boy – boys

a name – names

a page – pages

a bus – buses

a dress – dresses

a fox – foxes.

5. Сопоставление в современном английском языке общего и притяжательного падежей.

1. Фронтальный опрос. – Как можно охарактеризовать общую и притяжательную падежные формы? {Они отличаются друг от друга, и не совпадают}.

- в чём несоответствие этих существительных? {Правильный ответ: несоответствие наблюдается в категории неодушевлённых существительных);

- может ли это несоответствие создать трудности при определении падежа существительного?

- вспомните, в чём основные отличия общего и притяжательного падежей {Правильный ответ - общий падеж существительного используется, когда является в предложении либо подлежащим, либо дополнением, либо сочетается с предлогом, а притяжательный падеж существительного применяется, когда оно является в предложении определением другого слова);

- по вашему мнению, это правило будет ли распространяться на имена существительные в общем и притяжательном падежах? Давайте постараемся это проверить.

2. Необходимо выполнить упражнение № 172 (Джамshedов П., Ходжаева С., Джаматов С., Алидодохонова К., Насруddинов С., Каримов Ш., Баротзода Ф. Английский язык. Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ. – Душанбе: Маориф, 2020. – С. 64) [60] и прочитать текст по ролям.

3. Сформулировать вывод: данное правило распространяется на существительные в общем и притяжательном падежах. Далее ознакомиться в учебнике (Джамshedов П., Ходжаева С., Джаматов С., Алидодохонова К., Насруddинов С., Каримов Ш., Баротзода Ф. Английский язык. Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ. - Душанбе: Мариф, 2020. – С. 64) [60].

4. Ученики должны выполнить упражнение № 173 самостоятельно и ответить на вопросы.

5. Дополнительные задания: учащиеся должны выполнить упражнение № 173(б) и разъяснить в парах значения слов.

Роль учителя в разных игровых условиях не должна быть ограничена подготовкой и проведением игры; его роль намного больше, шире, учитель должен рассматривать все стороны процесса обучения. После изучения деятельности учителя в проведении занятия, были определены предстоящие требования к учителю в контексте нашего диссертационного исследования:

- переосмысление функций учителя в педагогической деятельности заключается не только в отказе от роли простого информатора, но и в осознании его ключевой роли в очеловечивании знаний и придании им индивидуального подхода;

- учителю следует устанавливать взаимоотношения с учениками на основании указанных педагогических принципов - принципа взаимодействия и индивидуального подхода к ученикам;

- педагог должен обладать не только высокими моральными качествами, но и креативным мышлением, активно применяя их в системе педагогических методов.

Таким образом, принимая во внимание вышеуказанные особенности, были определены ключевые компетенции учителя, связанные с его игровой позицией:

- гуманизация отношений между учителем и учащимися;
- активизация творческого потенциала совместной деятельности;
- снятие эмоционального напряжения в процессе взаимодействия между учителем и учащимися.

В результате, можно заключить, что игровая позиция учителя выступает эффективным способом реализации принципов коллективного обучения и индивидуального подхода к учащимся в образовательной деятельности.

1.3. Классификация и характеристика игр, используемых в обучении языкам

Рассматривая классификацию развивающих игр, мы начнём с определения рабочего значения термина «игра», основываясь на трудах Д.Б. Элькомина. Он следующим образом сформулировал понятие игры: «Человеческая игра — это деятельность, в которой социальные отношения между людьми устанавливаются вне условий непосредственной полезной деятельности» [58, 209, 211].

В итоге, игровой процесс начинается, в первую очередь, с изучения определенной ситуации, выступающей началом игры. Иногда игру рассматривают как «предварительную деятельность», этот термин обозначается как «овладение деятельностью человека через ее широкие линии, с помощью воспроизведения содержания деятельности. Это официальная система поведения, в которой, две или более цели сочетаются для получения неопределенного исхода». Кроме этого конкретного определения, имеется несколько более определённых понятий, например: игра - любое соревнование или конкурс, в котором принимают участие два или более игроков (соперников), их действия ограничены правилами и нацелены на победу. По нашему мнению, последнее определение слишком одностороннее и узко, поскольку не все игры обязательно являются соревновательными.

Игра имеет следующие дидактические признаки: развивает умственную деятельность, знания; активизирует в практической деятельности - знания, умения и навыки (ЗУН); закрепляет навыки и умения, необходимые на практике; совершенствует педагогические компетентности; формирует профессиональные способности.

Воспитывающие признаки в игре: воспитывает силу воли, самостоятельность; формирует определённые нравственные, мировоззренческие и эстетические взгляды, позиции, подходы; способствует общению, коммуникативности, коллективизму в целом сотрудничеству [179, 201, 202].

Развивающие признаки игры: совершенствует мышление, речь, память, внимание, умение сопоставлять, различать; формирует креативность, фантазии, воображение, ощущение; укрепляет самосознание, навыки поиска решений; усиливает мотивирование. Взаимодействие в игре: информирует об общественных ценностях и нормах; помогает приспособиться к окружающей среде; даёт возможность контролировать стресс, самоуправление; развивает общительность; выполняет психотерапевтическую функцию.

Психологические характеристики игрового процесса, как и теоретические принципы игровых подходов, строятся на основах требования самовыражения, самоопределения, самоутверждения, саморегуляции и саморазвития [186-189]. По мнению Д.Н.Узнадзе, игра является аспектом психологического поведения, то есть обладает характерными, естественными качествами [195]. Л.С.Выготский относительно этому вопросу даёт следующее определение: «Игра является пространством, в котором осуществляется «внутренняя социализация» детей, является средством, помогающим усваивать социальные установки» [39, 40].

Участие в игре не зависит от возрастных групп личности, но в игре для любого возраста имеются определённые особенности:

- содержание детских игр эволюционировало от простейших форм, где основным было воспроизведение практической деятельности, к играм, изучающим взаимоотношения, и, наконец, достигло своего апогея в играх, главным содержанием которых стало подчинение правилам взаимоотношений между людьми и нормам общественного поведения [208];
- в разработанной Д.Б.Элькониным возрастной периодизации детей важным условием выступает развлекательная деятельность, которая для каждого возраста имеет своё отличительное содержание [209, 211].

Для каждой основной функции характерно развитие и формирование психических изменений. В том числе, для дошкольников игра является основным видом деятельности. Особенности игровых технологий всех возрастов после дошкольного возраста с их основными функциями (младшие

школьники - учебная деятельность, средний школьный возраст - общественно-полезная деятельность, старшеклассники - учебно-профессиональная деятельность) не изменяют игру, но продолжают её принимать в процесс обучения. Дети должны следовать правилам, которые действуют в игре, например, в ролевых играх – необходимо соблюдать логику исполненной роли; в игровых моделях – параллельно с ролевыми играми и правилами следует соблюдать условия игры. Обстановка в игре также оказывает влияние и на позицию педагога, ему следует балансировать между несколькими обязанностями – это организатор, помощник организатора и участник. Обучающая функция в игре происходит с помощью обсуждения, анализа обстоятельства, её моделирования, связи с реальностью. В исследуемой модели важнейшее значение имеет обсуждение результатов, где учащиеся способны рассмотреть вместе как развитие игры, так и её результаты, соотношение действительности и имитационной игровой модели, обсудить игровой процесс и познавательную активность [114]. В образовательной системе начальной школы имеется комплекс игр, направленные на обогащение и укрепление лексического запаса учеников, обучение связному изложению; предложены познавательные и интеллектуальные игры; перечень игр, укрепляющие силу воли, развивают сосредоточенность, внимательность, память. Эффективность обучающих игр формируется, с одной стороны, благодаря системности их применения, а с другой – зависит от степени соответствия задачи игровой программы традиционным учебным заданиям. Разработка игрового процесса происходит как целостность, которая может включать определённую часть педагогического процесса и соединяется общим содержанием и сюжетом. В составе обучающих игр имеются упражнения и игры, постепенно формирующие способность распознавать основные признаки и свойства предметов, их сравнение и сопоставление. Также, в состав игровых групп для обобщения предметов по некоторым критериям входят игровые группы, в процессе которых у младших школьников развиваются умения различать реальные и нереальные явления; игровые группы, развивающие способность к самоконтролю, скорость

реакции на речь, интеллект, фонематический слух и т.д. При этом сюжет игры, наряду с основным содержанием урока, способствует активизации обучающего процесса, освоению ряда образовательных элементов. Разработка игровых технологий с включением отдельных игр и игровых элементов – является заботой каждого педагога.

Игровые технологии развивают познавательную деятельность на уроке. Использование игровых технологий возможно на всех уроках начальной школы. Этот факт объясняется тем, что начальная школа представляет собой в жизни детей новый этап, когда они из детского сада переходят в школу, в мир педагогов, учебников, новых предметов. На этом этапе перед педагогом ставится чрезвычайно важная задача - адаптировать так детей, чтобы они не пугались встреч с новыми людьми, не разочаровывались, а напротив, чтобы у детей возникала и развивалась заинтересованность к обучению.

В начальных классах педагогу приходится практически каждый день решать такие задачи. Важно, чтобы школьники, встречаясь с новым материалом почти ежедневно, не посчитали этот материал обыденным и скучным, а принимали его, как радостный и интересный. Вот здесь-то и приходят на помощь уроки-игры, уроки-поездки. Педагог, используя такие виды уроков, грамотно и разумно чередуя их с традиционными уроками, увлекает учеников, таким образом, формируя основу для лучшего восприятия обширных и сложных учебных материалов.

На этих занятиях учащиеся работают более активно и с большей эффективностью. Особенно приятно видеть, что на таких уроках с большим энтузиазмом работают учащиеся, которые ранее не хотели учиться или учились неохотно. Если урок строится в соревновательной форме, то, естественно, все учащиеся хотят победить, но для этого они должны обладать хорошими знаниями. Школьники понимают это и стараются готовиться к уроку более ответственно. По окончании каждого такого занятия дети всегда говорят: «Давайте поиграем ещё», эта фраза свидетельствует об успехе занятия. Игровые технологии развивают активность школьников, активизируют их познава-

тельные интересы. Игровые технологии могут быть использованы педагогом на всех без исключения образовательных уровнях – от младших классов до выпускных классов.

На наш взгляд, именно В.Н.Леонтьеву принадлежит определение, более соответствующее деятельностно-коммуникативному подходу к обучению английскому языку — это именно то, что наилучшим образом отражает суть любой игры, которая звучит вот так: «Игра – это деятельность, мотив которой «не возникает в результате действия игры», а возникает в самом игровом процессе» [120, 124]. Иначе говоря, игра является такой деятельностью, которая в своем ходе пробуждает интерес участников. Игра, как и учёба, и труд, представляет собой один из основных видов человеческой деятельности. Игра — это форма отдыха и развлечения, которую можно трансформировать в обучение и творчество.

С древних времен люди использовали игры как способ передачи опыта и метод обучения от старших поколений к младшим. В современном учебном заведении, ориентированном на активизацию и совершенствование педагогической деятельности, игровой процесс применяется в следующих условиях:

- при самостоятельном изучении понятий, отдельных тем и даже целых разделов учебных дисциплин;
- при освоении некоторых (иногда весьма значимых) общих технологических принципов;
- в форме полноценного урока (занятия) или как его структурная часть (введение, объяснение нового материала, применение знаний, контрольные упражнения).
- в рамках индивидуальной внеклассной деятельности.

Термин «игровые методы обучения» означает особенно множество способов, предполагающих организацию учебного процесса в виде различных обучающих игр. Дидактические игры не похожи на обычные игры тем, что они имеют в основном обучающий и познавательный характер и во-

вторых, у него есть существенная характеристика — четко сформулированная цель и соответствующий ей результат обучения, который может быть обоснованным, четко определенным и охарактеризованным учебной направленностью.

Создание игрового формата уроков осуществляется посредством игровых методов, которые являются способом активизация учащихся к обучению.

Применение игровых моментов на занятиях выполняется по основным направлениям: перед учащимися устанавливается цель обучения в виде игрового задания; обучение с играми; в виде средств, используются обучающие материалы; в учебном процессе применяются соревновательные элементы, изменяющие учебные задания в игру; результат игры зависит от успешного выполнения дидактических заданий.

Развивающие педагогические игры классифицируются следующим образом:

- по деятельности: психологические, социальные, профессиональные, интеллектуальные, физические;
- по особенностям педагогического подхода:
 - 1) методические, универсальные, контролирующие, учебные;
 - 2) развивающие, воспитывающие, поучительные;
 - 3) изобретательные, профессиональные;
 - 4) коммуникативные, проверочные и др.;
- по типу игровых методик: ролевые, подражательные и др.;
- по игровой среде: в помещении, с компьютерами и различными предметами, беспредметные и др.

Урок с включением дидактической игры. Игра и дидактическая игра имеют отличия. Для дидактической игры характерно наличие чётко определённых целей обучения и педагогические результаты, им соответствующие. Дидактическая игра включает в себя следующие основные компоненты: игровую концепцию, игровое действие, оборудование, дидактические задачи

познавательного содержания, игровые результаты [79, 144, 163]. Обычно в названии игры заключена её основная идея, игровой замысел. Они заключаются в том дидактическом задании, которое необходимо решить в течение урока, они придают игре обучающий и познавательный характер и предъявляют определённые требования к учащимся в плане знаний.

Правила определяют поведение учеников в течение игры, а также порядок игровых действий. Правила разрабатывает педагог, учитывая возможности и способности школьников, а также опираясь на цели урока. Правила создают условия, необходимые школьникам для развития поведенческих навыков и умений, помогают в управлении ими. Действия, которые регламентируются правилами игры, развивают познавательную деятельность учеников.

Основу дидактической игры составляет инновационное содержание, под которым понимается приобретение знаний и умений, используемых для решения образовательных задач. В состав игровых материалов входят следующие материалы: наглядные пособия, методические пособия, дидактические листы и т.д. Дидактическая игра оканчивается с получением определённого результата, который проявляется в виде решения заданной задачи и оценки действий школьников. В дидактической игре все её структурные элементы взаимосвязаны и взаимозависимы. На различных этапах обучения и уроках использование дидактических игр имеет различную целесообразность. Возможности дидактических игр в освоении школьниками новых знаний уступают более традиционным формам обучения. Исходя из этого, их чаще используют для развития умений и навыков, для проверки результатов. Поэтому принято деление дидактических игр на следующие виды - обучающие, контрольные и обобщающие.

Урок, в состав которого включена дидактическая игра, имеет следующую характерную особенность: игра включается в конструкцию урока, как один из его структурных элементов. К организации дидактических игр предъявляются определённые требования.

1. Игра является определённой формой деятельности школьников, позволяющей познать окружающий мир, открыть пространство для творчества и личной активности.

2. Игра должна быть интересной, а школьники, принимающие участие в игре, должны получать удовлетворение от неё.

3. Между участниками игры обязательно должен присутствовать соревновательный элемент.

Ниже приводим требования, согласно которым педагог подбирает игры для школьников.

1. Игра должна соответствовать определённым воспитательным и образовательным целям, требованиям учебной программы, навыкам, умениям и утверждённым стандартным требованиям.

2. Игра должна также иметь соответствие с изучаемым материалом, её построение должно соответствовать психологическим особенностям учеников и их подготовленности.

3. Игра должна быть основана на конкретных дидактических материалах и способах их применения.

Дидактические игры классифицируются также следующим образом.

1. Игра-упражнение. Такой тип игры улучшает у школьников их познавательные способности, помогает закрепить учебный материал и развить умение применения нового материала в новых условиях. Приведём несколько примеров игр-упражнений – викторина, ребус, кроссворд, головоломка.

2. Игры о путешествиях. Данный вид игры способствует пониманию и закреплению учебных материалов. В этих играх активность школьников может выражаться в нескольких формах – это выдвижение гипотез, творческие задания, беседы, рассказы.

3. Игры – соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Все учащиеся соревнуются группами.

4. Деловые игры.

Деловые игры разделяются соответственно на следующие виды: производственная игра, проблемная, обучающая, комплексная, организационно-деятельностная игра.

Дидактическая деловая игра имеет следующие отличительные особенности от других видов дидактических игр:

- моделирование ситуаций, максимально приближенных к реальной жизни;
- пошаговое развитие игры таким образом, что завершение предыдущего этапа игры оказывает непосредственное влияние на следующий этап;
- возникновение конфликтных ситуаций;
- обязательная коллективная работа участников игры, которые выполняют роли, предусмотренные сценарием игры;
- необходимость использовать описание объекта игровой симуляции;
- ограничение во времени игры и контроль этого времени;
- элементы соревновательности;
- игровые правила, система оценки промежуточных и конечных результатов;
- методика и методология разработки деловой игры.

Этапы деловой дидактической игры:

- обоснование игровых требований;
- создавать поэтапный план организации игры от начала до конца;
- формирование сценария, в котором обязательно должны присутствовать инструкции по проведению игры;
- сбор информации об образовательных материалах, способствующих созданию игровой атмосферы;
- определение целей, составления сценария для организатора игры, подготовка инструкций каждому игроку, подбор дополнительных источников, разработка дидактического материала;
- требуется разработать способы итоговой оценки игры в целом и каждого из участников игры отдельно.

Для проведения на уроке деловой игры предлагаются несколько вариантов структуры данной дидактической игры:

- ознакомление с реальными условиями игры;
- построение имитационной модели предлагаемой игры;
- постановка основных задач каждой группе учащихся, уточнение их роли в деловой игре;
- создание проблемной ситуации в игре;
- выделение теоретического материала, который может являться необходимым для решения задачи;
- решение проблемы, желательно представить несколько вариантов;
- общее обсуждение и проверка результатов, полученных в ходе деловой игры;
- корректировка полученных результатов;
- реализация решения;
- анализ результатов;
- оценка полученных результатов.

Урок-ролевая игра.

Ролевые игры имеют существенные отличия от деловых игр. Для них характерно более ограниченное количество компонентов, задействованных в структуре игры. Урок - ролевые игры в зависимости от степени их сложности подразделяются на три группы:

- имитационная игра, представляет собой имитацию определенных профессиональных действий;
- ситуационная игра, направленная на решение определённой конкретной узкой задачи в игровой ситуации;
- условная игра, направлена на разрешение, в частности, учебно-педагогических конфликтов и т.п.

В ролевой игре классифицируются несколько форм - воображаемое путешествие, дискуссия с предварительным распределением ролей между школьниками, урок-суд, урок в качестве пресс-конференции и т.п. Ролевые

игры разрабатываются и проводятся в несколько этапов – подготовительный этап, непосредственно игровой этап, финальный этап, анализ полученных результатов.

Подготовительный этап. При подготовке к деловой игре необходимо в первую очередь разработать сценарий – это условное представление объекта и ситуации. Сценарий охватывает содержание, в котором включены также несколько моментов – это определение воспитательной цели урока, исследование проблемы, подтверждение задачи, рабочий сценарий, общая характеристика игрового процесса, особенности персонажей игры и игровое действие. Затем следует процесс ознакомления с игрой, ориентирование экспертов и участников игры. Уточняется последовательность действий, определяется основная задача занятия, происходит обоснование выбора ситуации и постановки задачи. Происходит раздача комплекта материалов, в который входят методические рекомендации, правила и инструкции. Затем происходит сбор необходимой дополнительной информации. Если имеется необходимость, учащиеся могут обратиться к ведущему игры с целью получения консультации. Участники игры предварительно могут совещаться друг с другом. Однако существуют негласные правила, согласно которым нельзя отказываться от отведённой роли после жеребьёвки, нарушать правила и этику поведения, проявлять пассивность в игре, выходить из игры. Следующим этапом является непосредственно игровой этап. Он предусматривает коллективное выполнение, групповые обсуждения (командные презентации, сохранение результатов). После начала игры, никто не должен вмешиваться в ход игры или изменять правила. Регулировать действия участников разрешено только ведущему, исключительно, если они не согласны от основного игрового задания. Финальный этап игры характеризуется разработкой путей решения проблем, на этом этапе экспертная комиссия предоставляет доклад-отчёт по игре, и происходит выбор наиболее эффективных решений.

В заключение, учитель представляет выводы, указывает на недостатки и определяет окончательный результат урока. При этом основным является

определить связь между игрой и учебным материалом. Игра должна включать в основном аспекты импровизации, важность, обусловленность, иначе она может превратиться в неинтересную тоскливую инсценировку.

Кроме всего, что мы перечислили выше, игру можно использовать на занятиях для преодоления когнитивного эгоцентризма и развития коммуникативных и познавательных способностей у школьников. При этом педагог должен выбирать для уроков групповые игры. В рамках диссертационного исследования мы пришли к выводу о необходимости изучения некоторых игр, предназначенных для групповой деятельности учащихся.

1. Игра «Разброс мнений».

Эту ролевую игру также можно назвать «Разные мнения», в ней происходит организованное, альтернативное выражение мнений участниками групповой деятельности по определенному вопросу или определённой теме. Эта групповая игра имеет свою характерную методическую особенность, для неё необходимо иметь многочисленное количество карточек, на каждой из которых имеются незаконченные предложения по материалу урока. Чтение текста на карточках и произнесение текста вслух стимулирует реакцию. Начатое предложение необходимо завершить, чтобы у ученика получившего карточку, было готовое начало своей короткой речи на предложенную тему. Начальное предложение направляет мышление и помогает ученику с первого момента разговора.

Трудность для педагога в подготовке таких игр-занятий заключается в том, что он должен сформулировать начальные фразы лаконично, узнаваемо и проблемно. Количество карточек должно соответствовать количеству участников дискуссии. На каждой карточке необходимо записать несколько первых слов, с которых должно начинаться предложение. Успешно такая работа будет выполнена в том случае, когда между педагогом и школьниками, а также между школьниками будет создана и поддерживаться атмосфера взаимной поддержки и общей заинтересованности. Учитель должен принимать от школьников только обоснованные мнения. Этот вид учебной деятельности

рекомендуется проводить в основном при освоении новой темы урока, с целью актуализации повседневного и дисциплинарного опыта самих школьников. Преподаватель должен принимать ответы от учеников, исходя из принципа изложения гипотезы и её аргументации. Целесообразно выбирать такие темы, допускающие различные подходы. Таким образом, в итоге экспертная комиссия сможет обобщить полученные ответы и свести их к образовательным концепциям.

2. Игра «Вытащи вопрос».

Эта форма работы решает проблему постановки различных вопросов. Педагог должен объяснить школьникам, что в современном мире информация может изменяться с огромной скоростью, постоянно заменяться на более точную, поэтому мы сможем оставаться в курсе при условии, если способны формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Такой вид игры может быть компонентом урока, в частности, его можно использовать при усвоении и закреплении учебного материала. Вы можете начать урок с вопроса: «Встречали ли вы людей, которые задают интересные вопросы?» Могли бы вы по нашей теме задать вопросы, вызывающие интерес? Можете ли вы задать вопрос, который будет скучным? Вы кем хотите быть – людьми, умеющими задавать хорошие вопросы, или людьми, отвечающими на вопросы правильными ответами? Ученикам предлагается игра, в которой они будут задавать поучительные вопросы по тематике урока. Школьники пишут свои вопросы на карточках, педагог складывает их вместе и перемешивает. Далее школьники поочередно вытаскивают карточки с вопросами и пытаются на них ответить. После того, как ученик ответил на вопрос, педагог предлагает ему высказать мнение о том, был ли вопрос интересен и почему именно.

После окончания урока необходимо провести анализ игры, ответив на ряд вопросов:

- какие из представленных вопросов вызвали наибольший интерес у школьников?
- какой из ответов учащихся был признан наиболее оригинальным?

- какие опросы вызвали наибольшие затруднения у учащихся?
- проявляли ли учащиеся заинтересованность в самостоятельном составлении вопросов и их адресации друг другу?

Данный вид работы в основном является эффективным при его проведении в 6-8 классах.

3. Игра «Правила игры».

Участие в этой игре помогает школьникам осознать, как правильно выработать чёткую позицию относительно школьных правил. Школьники могут сами придумать новые правила, согласно которым они бы хотели находиться в школе на уроках. Педагог начинает игру с того, что задаёт школьникам следующий вопрос: «Предположим, в школе наравне со взрослыми в управлении будут принимать участие и ученики, они будут выдвигать разумные требования и затем их выполнять. Какие правила вы бы представили в этом случае? Напишите список правил, которые вы считаете нужными ввести. Вам необходимо посоветоваться в парах и предложить для поведения на уроке и для организации урока три правила, которые бы устроили вас обоих».

После того, как все пары школьников представят разработанные в парах правила, проводится анализ ответов:

- какие требования ученики посчитали основными?
- какое правило, подготовленное другими парами, понравилось вам больше всего?
- с каким школьным правилом учащиеся могут не согласиться?
- кого школьники хотели бы видеть лидером в классе?
- какие из правил для класса являются самыми важными?
- с какого класса учащиеся ощущают готовность активно участвовать в обсуждении и поддержании школьных правил?

Работа по разработке правил должна осуществляться только в небольших группах. Соответственно, для работы над правилами необходимо учеников класса разделить на несколько групп и встречаться с каждой группой.

4. Игра «Незавершенность».

Обратной стороной любого учебного курса является то, что часть содержания может быть понята неправильно. Как превратить этот недостаток в положительное качество? Для этого необходимо проведение следующего эксперимента. Каждый из учеников в классе держит перед собой открытый учебник. Педагог даёт ограниченное время, чтобы школьники, пролистав быстро учебник, нашли и усвоили определённую информацию. После этого педагог посредством опроса выясняет, какой материал был усвоен учениками, а какой — упущен. Например, преподаватель определяет, какой из разделов школьного учебника необходимо изучить сейчас в течение определённого времени. Учитель выделяет для этого 10 минут. Ученики начинают работать по команде учителя. После истечения 10 минут все школьники должны закрыть свои учебники. Учащиеся должны сформулировать несколько вопросов: что в тексте они не смогли понять и эти вопросы записать. Далее педагог выбирает среди школьников ведущего, просит его собрать все записи с вопросами и проанализировать их, затем ответить — какие из вопросов ведущий посчитал самыми полными и интересными. Для этого необходимо затратить какое-то время, в течение которого педагог предлагает школьникам открыть учебник и если возможно, быстро найти правильные ответы. Как только ведущий завершит анализ вопросов и выделит те, которые показались ему наиболее интересными, он призывает учащихся ответить на них. При этом, выбирая особо любопытный вопрос, ведущий предлагает всем сосредоточиться на поиске ответа.

Применение игровых методик в школьных занятиях предполагает соблюдение следующих требований:

- 1) соответствие игры учебным и развивающим задачам;
- 2) присутствие учащихся определённого возраста;
- 3) умеренное применение игровых форм на занятиях.

Выделяют следующие виды уроков, на которых применяются игровые методики:

- 1) ролевые игры в процессе урока;

- 2) применение игровых заданий во время учёбы, например, урок-экскурсия, урок КВН, урок-соревнование, урок-конкурс;
- 3) проведение игры в обучении посредством заданий, которые обычно применяются на традиционных занятиях (разбор слова, предложения или фразы, исправления ошибок и т.д.);
- 4) использование игры на определенном моменте урока (например, в начале, середине или конце урока; освоение нового материала, систематизация материала, повторение изученных знаний, укрепление знаний и умений);
- 5) применение на занятиях английского языка внеклассного мероприятия (организация олимпиад, проведение тематических вечеров, экскурсий, лингвистических КВН и т.п.), которые проходят среди учащихся параллельных классов.

Таким образом, игровая технология является важным звеном учебно-образовательного процесса, она способствует формированию и развитию познавательных интересов школьников, активизирует их деятельность, основными функциями игровой технологии являются следующие:

1) в правильно организованной игре обязательно учитывается специфика школьных материалов, которые тренируют память, способствуют развитию речевых умений и навыков школьников;

2) в игре у школьников происходит стимулирование умственной деятельности, развивается познавательный интерес к предмету, развивается внимание;

3) игра является одним из методов, с помощью которых школьники преодолевают свою пассивность;

4) будучи членом команды, каждый школьник несет ответственность за всю команду, каждый проявляет заинтересованность в получении для своей команды лучших результатов, все члены команды стремятся выполнить задание как можно быстрее и успешнее других участников игры. Следова-

тельно, соревнование в процессе игры усиливает работоспособность и успеваемость каждого школьника.

Что касается вопроса правил проведения игры, то здесь необходимо отметить следующие правила:

1. Игра является неотъемлемой частью обучения.
2. В играх имеются звуки, но не слышны голоса.
3. В игру нужно привлечь всех учеников. Для выбывших из игры учителя стоит рассмотреть другие поручения.
4. Если учащийся принимает участие в игре, то он обязан полностью принять все ее условия, не выделяться среди других и не поддерживать других игроков или ведущего.
5. Учитель может следить за игрой удаленно. Его участие необходимо только тогда, когда игра не может продолжаться без его поддержки. Нет необходимости быстрого реагирования на появившиеся проблемы, можно дать время школьникам, чтобы они сами подумали и решили появившиеся проблемы.
6. Необходимо мотивировать школьников, чтобы они самостоятельно могли решать игровые проблемы, а не предлагать им готовое решение.
7. Необходимо, чтобы школьники в процессе игры были внимательны и сосредоточены, они должны громко проговаривать свои действия, если школьник говорит тихо и не слишком отчетливо, то это не вызывает, внимания других школьников.
8. Школьники могут самостоятельно организовать игру, для этого педагог должен выделить им некоторое время. Нет необходимости исправлять все ошибки – от этого у школьников пропадает интерес к игре, теряется заинтересованность, соответственно, теряется эффективность игры как способа обучения.
9. Необходимо больше играть. Также вместо скучных упражнений необходимо использовать игровую деятельность, при этом происходит экономия, как времени, так и энергии. Когда школьникам интересно, они играют

в весёлые и приятные для них игры, они тогда будут учиться с удовольствием.

Игре сопутствует радость, приподнятость, но есть другие состояния, прямо противоположные им. Это гнев и критический анализ, бунтарство и самоуглубление, совестливость и раскаяние, горечь отчаяния и ощущение одиночества – они всегда где-то рядом, ибо в детстве переходы от искрящегося веселья к кажущейся безысходности мгновенны [3, 50].

Представляется важным указать, что в настоящее время специфичность игрового интереса исследована в недостаточной мере, но само существование игрового интереса подтверждается многими исследователями. Они выделяют несколько аспектов, способствующих развитию интереса к игре:

- радость, которую соперники по игре приобретают в результате общения;
- необходимость определиться в сложных, часто неопределённых и непредсказуемых ситуациях;
- относительно быстрое разъяснение результатов решения; такие объяснения уместны лишь в процессе игры, поскольку итоги принятых решений в разной степени зависят от поведения других участников;
- удовольствие от роли (в случае ролевой игры).

Существует множество видов игр: естественные и искусственные, детские, имитационные, спортивные, абстрактные и т.д.

Давайте сначала опишем дидактические игры. В данном случае, ссылаясь на определение А.Н.Леонтьева, с помощью которого он характеризует дидактическую игру: «Дидактическая игра — это последовательный ряд подготовительных действий, входящих в задачу игры». Каждая учебная игра устанавливает цель, обучающую определённому виду деятельности (например, устной или практической). [72, 119, 124]. Когда мы рассматриваем игры, применяемые при обучении учащихся языкам, в основном речь идет о деловых или языковых играх. В учебном процессе с учениками старших классов главное внимание уделяется на профессиональные и ролевые игры. В учеб-

никах по английскому языку для учащихся старших классов таджикских школ практически отсутствуют игры, а в педагогической практике игровые формы используются эпизодически и недостаточно эффективно.

Поэтому большинство педагогов испытывают сомнения – есть ли необходимость использовать в учебном процессе игры. Это особенно касается использования языковых игр для старшеклассников, но, как показал практический опыт, школьники активно и эффективно вступают в игру в различных жизненных ситуациях. Большинство школьников любят разгадывать различные головоломки, ребусы, кроссворды. Применение игровых методов для учащихся имеет обучающую ценность, которая характеризуется тем, что игра основана на определенных принципах современных методов обучения. Среди них выделено несколько основных принципов:

1. Принцип активности является основным принципом игровой деятельности и предусматривает активной реализации умственных и интеллектуальных способностей учащихся.

2. Динамичность — время является фактором игрового участия.

3. Ролевые игры (воссоздание деятельности человека, отражающее импровизацию и подражание: применение этого принципа позволяет создавать модели будущей профессиональной деятельности, разрабатывать и создавать ситуации, в которых учащиеся учатся общаться).

5. Коллективные (групповая деятельность игроков и их объединение).

6. Сложность (игроки решают определенные задачи в ходе игры).

7. Эффективность (когда учащиеся могут распознавать положительные результаты игровых процессов или образовательной деятельности).

8. Самостоятельность (ученики могут самостоятельно выполнять задачи в игровом процессе).

9. Системность (создаваемые в игре обстоятельства составляют сложную многофункциональную систему каждого из них, которые необходимо учитывать при выполнении игровых задач).

12. Соревновательность (эффективность игрового процесса, которая является основным мотивом принятия в игру; соревнование мотивирует к активной самостоятельной работе и развивает весь потенциал умственных и интеллектуальных способностей учащихся).

Тем не менее, помимо обстоятельств, благоприятно воздействующих в ходе игры, имеются и недостатки, затрудняющие освоение учебного материала и развитие коммуникативных навыков. К ним относятся: неуверенность в своих силах и низкая самооценка. Многие школьники беспокоятся, что не запомнят новые слова, новые фразы и правила грамматики. В то же время школьники часто боятся выглядеть смешными. Это может привести к формированию боязни совершить ошибку и, как следствие, к речевому барьеру.

Для многих школьников сотрудничество во время игры имеет основополагающее значение для их нормального развития. Однако положительных результатов здесь можно добиться только при условии тесного сотрудничества учеников.

Процесс общения школьников с разнообразными навыками и интересами приносит пользу каждому – ученики развивают взаимопонимание и доброжелательность с ровесниками, которые не похожи на них (по интересам, языку, характеру, умениям и навыкам). Для быстрого освоения английского языка в игровом процессе, нельзя все новое и незнакомое перевести на английский язык. Выявив особенности применения обучающих игр в изучении языка, теперь обратим внимание на ряд вопросов, связанных с типами игр, используемых в изучении иностранных языков. Эти вопросы подробно анализируются в методической литературе, и особое внимание уделяется многочисленным видам учебных игр, посредством которых авторы достигают учебных целей.

Необходимо обратить внимание на следующих ученых, которые в своих исследованиях рассматривали классификацию образовательных игр при обучении языкам, как А.Р.Арутюнов, Н.Г.Барышникова, Н.Б.Музруков, Н.Г.Чеботарёв и др. [18-20]. Эти авторы разработали такую классификацию,

в которую включено весьма разное количество видов обучающих игр: например, А.Р.Арутюнов и др. включают в классификацию до пяти обучающих игр.

Большинство классификаций предполагают повторение игр, делают акцент на одних и тех же играх, но именуют эти игры по-разному. Иногда, при классификации разных форм игр авторы применяют описательный метод, опираясь на критерии отбора: некоторые игры выбираются по одному критерию. В частности, А.Р.Арутюнов в своей классификации отмечает ролевые игры (ситуационные) и познавательные игры (игры с предметами, кроссворды, лото) по критериям присутствия или отсутствия устного общения учащихся на английском языке. Однако его классификация не включает множество языковых игр, в которых не применяются разнообразные предметы.

Учитывая объема нашей диссертационной работы невозможно всесторонне проанализировать все классификации, поэтому мы обратили внимание на такие типы игр, которые указаны авторами этих классификаций.

В целом, А.Р. Арутюнов, Н.Б. Музруков и Н.Г. Чеботарёв выделяют различные виды игр, которые, несмотря на разницу в наименованиях, сохраняют неизменную сущность. К ним относятся, в частности:

1. Ролевые игры.
2. Игры-соревнования.
3. Учебные игры.
4. Словесные игры.
5. Игры – конкурсы.
6. Интеллектуальные игры.
7. Творческие игры.
8. Игры с предметами.
9. Игра - дискуссия.
10. Расслабляющие игры и т.д. [19, 20, 61]

В литературных источниках структура ролевой игры делится на следующие элементы: роли, исходная ситуация и ролевые действия. Рассмотрим все упомянутые элементы подробнее.

Первый элемент касается ролей. Роли школьников в классе могут быть личными и социальными. Первое определяется состоянием личности в системе межличностных взаимодействий (соперник, друг, лидер и т. д.), второе - положением личности в системе объективных социальных отношений (демографических, социальных, профессиональных). [15, 17, 139].

Вторым элементом ролевой игры является исходное положение, обозначающее собой средство организации ролевой игры. Хотя понятие ситуации имеет множество трактовок, мы придерживаемся принципа, что создание в игре определённой ситуации должно опираться на реальную действительность и принимать во внимание взаимные отношения коммуникантов.

При изучении английского языка мы используем языковые ситуации, именно такие, которые вызывают у учеников разные ответные действия. Нам ещё следует принимать во внимание различия в естественных речевых случаях, которые они сами создают, и учебных речевых ситуаций (УРС), которые создаются искусственно. Что касается компонентного состава УРС, то наиболее полное и развёрнутое описание структуры речевой ситуации, учитывающей, как обстоятельство, так и отношения, представлено в статье М.В.Ляховицкого и Е.И.Вишневого [140]. Эти авторы различают в составе ситуации следующие элементы:

- 1) объект (предмет разговора),
- 2) субъект,
- 3) как субъект воспринимает объект (предмет разговора),
- 4) условия речевого акта [30, 74, 138, 140, 159].

В.М.Филатов, О.Л.Лившиц основные структуры элементов обучающей ролевой игры выделяют следующим образом:

- 1) игровые, а также развивающие, образовательные и воспитательные практические цели;

2) построение содержания ролевой игры таким образом, что оно отражает взаимные отношения между ролевой игрой и реальными взаимодействиями и отношениями между школьниками. Эти отношения опираются на учебный материал одной или нескольких тем разговора и приобретают сюжетную организацию, развитие и воплощение в ролевом поведении (речевом и неречевом) школьников;

3) комплекс межличностных и социальных ролей, через которые учащиеся способны реализовать большую часть содержания конкретных ролевых игр. Выбор и распределение ролей опираются на цели игры и её содержание, кроме того, на психологические индивидуальные особенности школьников, их языковой уровень и общую образовательную подготовку;

4) дидактико-коммуникативные условия, то есть, в первую очередь, создаваемые школьниками под руководством педагога учебно-коммуникативные ситуации. При определении различных ситуаций ролевой игры (место, время и т. д.) необходимо учитывать те, которые важны для учащихся и соответствуют действительности.

5) реквизит – все предметы, используемые в ролевых играх.

Основываясь на этом понимании ролевых игр, авторы предлагают в VI классе провести ролевые игры под условными названиями: «В магазине» (тема «Покупки»), «Экскурсия по школе» (тема «Школа»), «Читательская конференция» (тема «Библиотека»), «Международная встреча чемпионов» (тема «Спорт») [39, 42, 194, 196].

Рассмотрим подробнее некоторые из вышеупомянутых типов игр. Под ролевыми играми понимают разыгрывание различных ситуаций в классе, в которых учащиеся берут на себя различные роли.

Соревновательные игры – это всевозможные соревнования – кто быстрее, кто больше – меньше и т. д.

Учебные игры, выделяемые в отдельный тип, направлены на усвоение структур, фраз и т.п., то есть они, как правило, имеют узкую и четко опреде-

ленную языковую цель. В основном сюда входят такие игры, как «Скажи мне, о чем ты думал» и другие головоломки.

Лингвистические игры — игры, связанные с анализом состава и структурой предложения (составить слова из букв, угадать пропущенные буквы, составить предложения из заданных слов, составить предложения вместе и т. д.). Подобные игры могут проводиться и в форме соревнований, целью которых является усвоение языкового материала.

В ходе игры с участников взимаются «фанты» за каждую ошибку, допущенную при выполнении игрового задания (в правилах игры ошибки «наказываются» фантом). В конце игры, чтобы «купить» фанту, учащиеся выполняют задание, данное ведущим. По сути, это соревновательная игра: кто совершит меньше ошибок.

Загадки основаны на угадывании заданного слова, известной личности и т. д. К ним также относятся традиционные головоломки, загадки и ребусы. Причем такие игры можно проводить в форме соревнования — кто быстрее угадает.

Творческие игры. Под этим названием объединяются игры, направленные на развитие речевых навыков учащихся путем использования их воображения и создания «ради развлечения» новых слов, фраз, оригинальных историй, придумывания новых значений для старых слов и т. д.

С нашей точки зрения, такие игры совершенно бессмысленны, и если они используются на уроках, то только с целью иллюстрации функции слов в предложении. Тогда они смогут сыграть свою положительную роль, как в известной фразе В.Щербы о «глокой куздре».

Абсурдные игры заключаются в выявлении ошибок, например, игра на внимание, которая проводится в форме соревнования — кто ни разу не допустил ошибку, или грамматическую и т. п.

По нашему мнению, при обучении языкам следует избегать игр, в которых учащиеся намеренно неправильно произносят или слышат фразы, поскольку это может привести к запоминанию неправильных вариантов. Пожа-

луй, такие игры можно использовать только при подготовке будущих учителей иностранных языков.

В предметных играх учащиеся манипулируют различными предметами и объясняют свои действия вслух. Н.Г.Барышникова к таким играм также отнесла лото и кроссворды. По сути, такие игры близки к соревновательным играм (кто точнее объяснит свои или чужие действия, быстрее решит кроссворд и т.д.).

Игра – сопровождение действий словами так же, как и прежде, происходит в форме соревнования, только без использования предметов. В дискуссионных играх учитель использует вопрос, который обычно вызывает интерес у учащихся и побуждает их к дальнейшему обсуждению. В ходе обсуждения развиваются такие коммуникативные умения, как подтверждение, доказательство, убеждение, возражение и т.д. Следует отметить, что данный вид работы не является игрой, если, конечно, такое обсуждение не осуществляется в форме «круглого стола» с распределением ролей среди участников игры, в этом случае его следует отнести к ролевым играм.

Игры типа «Монополия» включают в себя все игры, в которых игроки перемещают фишки по игровому полю. И когда они оказываются в том или ином положении, им приходится принимать какое-то решение или идти на вынужденный шаг. В этом случае участники просто объясняют свои действия вслух, соревнуются друг с другом, кто делает меньше ошибок, кто выражает свое коммуникативное намерение разными способами и т.д.

Все вышеперечисленные типы игр можно объединить под названием «релаксационные игры», если в них играют с целью снятия напряжения, для расслабления или для развлечения.

В данном исследовании предпринята попытка дать классификацию игр. По нашему мнению, такие виды игр, как ролевые и творческие игры, соревновательные и призовые игры, игры «монополия», игры, сочетающие действие со словом, тематические игры, языковые игры, развивающие игры,

можно объединить по общим признакам и образовать пять групп игр, среди которых:

- ролевые игры;
- дидактические или учебные;
- игры - действия, сопровождаемые словами;
- соревновательные игры;
- дискуссионные игры.

Рассмотрев перечисленные выше типы игр, выделенные различными авторами, мы пришли к выводу, что все типы и разновидности игр, применяемые в языковом обучении, можно разделить на два основных типа. К первому типу включены игры, в которых организуются соревнования между учащимися. Целью игр первого типа является освоение учениками лингвистического материала, поэтому их и считают речевыми играми.

Ко второму типу входят игры, в которых учащиеся взаимодействуют друг с другом, создавая различные ситуации. Целью второго типа игр является развитие навыков общения в конкретных ситуациях. Мы предлагаем называть такие игры ситуативными.

Мы поддерживаем мнение Я.А.Коменского, который утвердил инновационное и прогрессивное видение педагога. Он считал, что профессия учителя представлялась «превосходной, лучшей под солнцем». Интересны его сравнения педагога и садовника, который возделывает растения в саду с любовью, сравнивает учителя с архитектором, тщательно интегрирующим знания в каждом уголке человечества, со скульптором, тщательно вырезающим и полирующим умы и души людей, с полководцем, возглавляющим атаку против варварства и невежества [104].

Языковые игры содержат элементы учебных ситуаций, но не обеспечивают естественные ситуации общения; они предполагают ситуацию соревнования и соперничества, борьбы, то есть соревновательных игр.

Ситуативные игры обладают важной отличительной чертой от других видов игр: они предполагают наличие естественной коммуникативной ситуа-

ции, смоделированной в игровых условиях, где учащиеся в процессе игры выполняют различные социальные функции. Тем не менее, все изложенное позволило нам прийти к выводу о том, что, несмотря на значительный объем научных публикаций по игровому процессу, многие вопросы еще требуют дополнительных исследований.

Анализ имеющихся методических источников показал, что в таджикских школах для среднего школьного возраста игры используются преимущественно как обучающее средство. Они направлены на освоение школьниками отдельных аспектов языка (например, развитие устной речи, усвоение конкретных грамматических тем и вопросов, выработка правильного произношения). При этом мотивационные и образовательные возможности игры реализуются редко, что приводит к значительному разрыву между теоретической информацией и её практическим применением.

На сегодняшний день не проводилось специальных исследований, посвященных использованию многофункциональных особенностей игрового процесса в педагогической деятельности, отсутствуют условия, практически одинаковые, способствующие формировать и укреплять умения устного общения на английском языке. Кроме того, имеется небольшое количество методических пособий, касающихся вопросов организации игрового процесса для учащихся среднего школьного возраста, не исследован или исследован в незначительной мере характер игры в общеобразовательной школе для всех возрастных категорий школьников и др.

Выводы по первой главе

Игровое начало является мощным инструментом для комплексного развития личности учащихся в образовательном процессе. Детализация выводов:

1. Игровое начало как средство развития коммуникативных компетенций. Первостепенная цель игровых и учебных практик – формирование и

развитие коммуникативных способностей. Это указывает на фокус главы на интерактивные, диалогические аспекты обучения.

2. Системность и целенаправленность применения игр. Использование игровых элементов должно быть не случайным, а продуманным, интегрированным в систему воспитания.

3. Игра как путь к личностному росту и взрослению через преодоление. Игры и обучение стимулируют развитие учащихся через создание ситуаций, требующих преодоления трудностей. Это способствует мобилизации умственных и физических ресурсов, формированию волевых качеств и, по сути, процессу взросления.

4. Ключевые факторы мотивации в игре: взросление и свобода выбора. Наиболее значимыми аспектами, привлекающими учащихся к игре, являются возможность почувствовать себя взрослее и реализовать свободный выбор. Это подчеркивает важность субъектной позиции учащегося в игре.

5. Интеграция игрового начала для повышения эмоциональной вовлеченности. Включение игровых элементов в учебный процесс рассматривается как эффективный способ повышения эмоционального отклика учащихся, что, в свою очередь, способствует лучшей усвояемости материала и более глубокому вовлечению.

6. Перспектива создания единого игрового образовательного пространства. Наиболее амбициозной и перспективной идеей является не просто включение отдельных игр, а объединение всего учебного процесса в рамках единой, сквозной игровой деятельности. При этом такой подход должен органично сочетать обучающие, игровые и воспитательные элементы.

Таким образом, первая глава закладывает фундамент для понимания роли и места игрового начала в современном образовании, акцентируя внимание на его потенциале в развитии коммуникации, личностном росте, эмоциональной вовлеченности и создании целостного, интегрированного образовательного опыта.

ГЛАВА 2. ИГРА КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СРЕДНЕМ ЗВЕНЕ ОБУЧЕНИЯ

2.1. Значение языковых и речевых игр при изучении английского языка

Нынешнее общество стремится подготовить зрелую и всесторонне развитую личность. В процессе обучения расширяются знания учащихся, развиваются умственные и понавательные способности, формируются личные взгляды, воля и отношение к труду.

Реализация обучения требует знания и целесообразного использования различных форм учебной деятельности. Формы обучения как образовательное понятие составляют внешние стороны проведения занятий, которые зависят от условия и количества обучающихся, а также от его организации. В школе изучаются разные предметы, и учителя должны хорошо знать методику обучения своего предмета, в ином случае задача вооружения учащихся знаниями не будет исполнена.

Мы хотим изучить, как игры помогают учителям достигнуть взаимопонимания с учащимися и способствуют им с интересом и удовольствием усваивать знания. Роль игры в обучении состоит в том, что, влияя на группу играющих детей, учитель через группу воздействует каждому ученику. В процессе игры учащиеся рассуждают об окружающей жизни, получают информации о событиях. Используя игру, учитель воспитывает стремление учиться, узнавать, стараться достичь, выявлять, обогащать духовный мир учащихся, и все это способствует их умственному и интеллектуальному развитию. Необходимость улучшения качества коммуникативных навыков учащихся в учебном процессе требует повышения их стремления к учебным предметам.

Игра - это момент, в котором одновременно действуют два начала: образовательное, познавательное и развлекательное. Игра обусловлена потребностью обеспечить переход от одной учебной деятельности к другой, а

также тем, что в процессе игры учащиеся развивают умения и формируют представления об окружающем мире. Игры эффективно мотивируют учащихся, преодолевая скуку и однообразие учебного процесса. Они позволяют временно отвлечься от интенсивных умственных задач, одновременно стимулируя инициативу и активируя творческое мышление.

Следует отметить, что игра является одним из основных и развивающих способов в процессе занятия. Во время игры происходят значительные изменения в умственном и интеллектуальном развитии учащихся. Игра имеет важное значение для физиологического и психологического развития учащихся. Современная школа в процессе занятий готовит учеников к будущей жизни и всестороннему пониманию окружающей их среды, и посредством игр учащиеся укрепляют и расширяют свои знания, умения, навыки и взаимоотношения.

Некоторые исследователи считают, что игры увлекательны и интересны для всех возрастов. Каждый из нас наблюдает за играми по-разному. Для учащихся игра является любимой формой деятельности, это метод вовлечения учеников в творческую деятельность и их активизации. Можно сказать, что игра является методом познания окружающего мира. Игры являются самостоятельным видом развивающей деятельности, в которой осознается окружающий мир, открывается широкий простор для проявления активности, личностного творчества, самоконтроля, самопознания, самораскрытия на основе разума, основная сфера общения учащихся. В играх успешно развиваются упорство и старание, совершенствуются мышление и память. Игры побуждают учащихся развивать способность проверять свои способности. Игры развивают мотивацию и чувство коллективизма у учащихся в процессе обучения.

Игра – доступный вид деятельности учащихся, средство переработки знаний и идей из окружающего мира. В игре отчетливо видны особенности мышления и воображения ученика, его чувства, активность, потребности во взаимоотношениях. Чем старше становятся дети, тем выше их общий уро-

вень развития, тем ценнее становится игра для самостоятельности учащихся, тем больше у детей появляется возможности организовывать игры с дидактическими и динамическими правилами, ставить цели и выбирать средства реализации своих идей.

Игра требует от учащегося умения налаживать взаимоотношения с друзьями. Учащемуся необходима активная деятельность, которая помогает повысить его жизненный тонус, интерес и удовлетворить его социальные потребности. Игра – это деятельность, в ходе которой учащиеся учатся. Это средство расширения, углубления и закрепления знаний, что подтверждается педагогической практикой и теорией. Игра является важным средством воспитания мыслительной деятельности учащихся. Это пробуждает у учащихся большой интерес к учебному процессу и помогает усвоить любой учебный материал.

Игра оказывает большое влияние на развитие речи. Игровая ситуация требует от каждого учащегося определенной способности общения. Включение в урок игровых элементов позволяет полностью раскрыть творческие способности учащихся.

Игра рассматривается как метод повышения речевой активности в системе образования. Процесс изучения английского языка, как известно, направлено на формирование практических навыков учащихся, то есть развитие их коммуникативных навыков.

Игра развивает коммуникативные и познавательные способности у детей, совершенствует критическое мышление, развивает речевую деятельность и требует умственных и интеллектуальных сил, одновременно меняет монотонность учебного процесса, способствует преодолению застенчивости, воспитывает уважение и доброжелательность. Эти условия выявляют целесообразность проведения обучающих игр в контексте уроков английского языка в 6 классе, поскольку учащиеся в этом возрасте имеют интерес к творческой игре и решению учебных задач. В связи с этим, игра должна быть основным методом обучения учащихся на уроках английского языка.

В непосредственном общении человек изучает и обсуждает, а также ведет записи, способствующие запоминанию нужных информации и т.д. Иначе говоря, эти процессы взаимодействуют как формы организации общения, и временами бывает сложно уточнить границы. Поэтому, процесс обучения речи должно быть неразрывно связано с приобретением умения знать текст, после восприятия текста учащиеся должны рассказать о его сути и готовить выступление с записью нужной информации и т.д.

Образовательно-психологические характеристики и обучающие функции игры, а также позитивный настрой учащихся позволяют в учебном процессе включить игру. В течение игры учитель помогает учащимся в реализации учебных задач в процессе взаимодействия. В таких обстоятельствах учитель действует как субъект влияния, руководитель и организатор, а ученики - объект этого процесса. Тем не менее, в процессе обучения присутствуют обстоятельства, в которых учащиеся могут действовать как субъекты, поскольку взаимодействие, как основа организации урока английского языка, учитывает их исполнение как участника дискуссии.

В ходе анализа педагогического процесса важно определить суть реакции учителя на разнообразные стимулы – будь то учебный материал, информационные факты, текущие события, высказанные мнения или рассуждения. Этот анализ позволяет оценить педагогические умения учителя, а также качество организации учебного процесса, учитывая выявленные недостатки и потребности в межличностном взаимодействии. Содержание ответов учащихся может быть неоднозначным: в одном случае они находят необходимые материалы по теме для ее раскрытия, в противном случае они занимаются улучшением знаний, умений и навыков по этой теме. Разговорная деятельность учащихся, владеющих английским языком, представляет связь между структурными и функциональными компонентами.

Структурные компоненты составляют совокупность знаний учащихся, функциональные компоненты – совокупность умений и навыков. Знания, умения и навыки являются главными компонентами умственной работы, свя-

занной с учебным процессом и языковыми задачами.

Исследования показывают, что в ходе выполнения каждого направления речевой активности необходим одинаковый набор действий. Поэтому в процессе языкового обучения нужно развивать умения работы с текстом, в условиях взаимодействия с книгой или собеседником. Более того, эффективность работы с текстом напрямую зависит от характеристик конкретного типа речевого взаимодействия, а также от поставленных целей, задач и условий формирования этой деятельности.

Характеристики каждого направления речевого взаимодействия, а также цели и задачи обучения и сложности их изучения способствуют определению необходимых умений учащихся для освоения каждой формой общения и их состояния индивидуально справляться с трудностями, связанными с изучением английского языка.

Несомненно, игра всегда была и остается одним из наиболее эффективных и многофункциональных методов обучения. Она значительно обогащает учебный процесс, делая его более успешным и устойчиво формируя интерес к знаниям. Целенаправленная и систематически организованная игра – это мощный педагогический инструмент, позволяющий решать как практические, так и интеллектуальные задачи.

Учебная игра выступает как специально организованная деятельность, призванная вовлечь учащихся в процесс решения определённой проблемы. Она позволяет реализовать одну или несколько учебных задач, причём тренировка языковых навыков, таких как совершенствование английского языка, может быть встроена как очевидным образом (эксплицитно), так и опосредованно (имплицитно), что расширяет педагогический потенциал игровых технологий.

Входя в учебную систему, учебная игра исполняет несколько функций:

- 1) образовательная, включающая развитие памяти, внимания, мышления и т.д.;

2) Воспитательная, состоящая в том, что игра дает возможность для воспитания учащихся. Содержание игры включает ролевые действия, игровые отношения, в которых воспитываются нравственные качества, умения и навыки;

3) развивающая, в ее основе лежит теория Л.С.Выготского, который считает, что в целенаправленной форме игра воплощает в себе тенденции развития, в которой активно развиваются восприятие, память, мышление, формируются нравственные качества, умения и навыки.

4) формирующая, в которой посредством знаний и систематического использования игр формируются качественные интеллектуальные образования (познавательные способности, логическое мышление) и нравственная сфера (нравственные представления, качества, нормы поведения), младший школьник приобретает знания об окружающем мире и жизни человека;

5) коммуникативная (информационная, разговорная), объединяющая группы игроков, устанавливающая эмоциональные связи, доброжелательные отношения, формирующая чувства и нравственные установки;

6) регулятивная, заключающаяся в том, что условия и правила различных видов игр предъявляют к младшему школьнику определенные требования, которые регулируют его поведение, речевое общение, действия, движения, оказывают влияние на формирование нравственного опыта, нравственную регуляцию его поведения;

7) развлекательная функция, создающая благоприятную атмосферу в группе игроков, превращающая игру в интересное, увлекательное и познавательное мероприятие. [80,84, 184]

В организацию игрового процесса входит постановка и реализация цели, планирование, а также анализ результатов, в ситуации, когда учитель вполне осознает себя как субъект. Мотивирование игровой активности обеспечивается ее случайностью, решениями и компонентами соревнования, обеспечение потребностей самосовершенствования.

Структура игрового процесса состоит из: ролей, которые обязаны взять на себя участники; игровой активности как способа исполнения этих ролей; замены реальных предметов; взаимоотношений между игроками и т.д.

Исследования дают возможность рассмотреть игровой процесс с точки зрения постепенного изменения структуры и определить возможности и особенности ее освоения учащимися. Необходимость подобных научных исследований отмечал выдающийся русский ученый Л.С.Выготский: «Игра является наиболее эффективным средством интеллектуального, физического, нравственного и эстетического воспитания школьников, предлагая им доступные способы моделирования окружающей жизни, предоставляя им возможность усваивать окружающую действительность» [39,72].

2.2. Эффективность использования технологии игрового обучения на занятиях английского языка

Игра является одним из основных видов деятельности учащихся в процессе изучения английского языка. В учебном процессе игра считается важным моментом, важнейшим условием всестороннего развития учащихся и одним из основных средств их формирования.

В ходе проведения урока английского языка игры выполняют следующие задачи:

- развитие познавательной активности учащихся;
- развитие волевых качеств;
- расширение представлений об окружающем мире;
- развитие коммуникативных навыков и умений;
- формирование нравственности;
- устранение отрицательных эмоций у учащихся.

Также следует отметить, что каждый тип игры имеет свои особенности. Какой бы тип игры ни был выбран в процессе обучения, он должен отвечать следующим требованиям:

- 1) должны способствовать объединению ученического коллектива;

- 2) иметь познавательную значимость;
- 3) активизировать учеников в процессе выполнения различных задач;
- 4) способствовать развитию умственной активности участников игры;
- 5) создавать обстановку для творчества.

При проведении игры учитель английского языка должен помнить, что игра не должна никаким образом наносить вред обучающимся, особенно в отношении их здоровья. Она должна быть гигиеничной и безвредной. Учащиеся должны осознавать содержание и правила игры, четко знать, владеть идеей каждой роли в игре. Каждая игра по тематике должна соответствовать учебным требованиям, организовываться и проводиться с учетом возрастных особенностей, физической активности и мировоззрения учащихся.

В вопросе выбора моментов активизации обучения Л.Н.Толстой советует учитывать интересы детей. «Приемлем только тот способ обучения, который удовлетворяет учащихся», - говорит он [178, 134]. Он выявляет, что в процессе обучения необходимо не ограничиваться применением тех же средств, а находить новые возможности. Если урок слишком трудный, ученик полностью откажется от выполнения задания, будет занят другим делом и совсем не будет двигаться, или если урок слишком легкий, то ситуация повторится. Поэтому следует организовать работу с ними таким образом, чтобы каждый урок был для них необычным, считает Л.Н.Толстой.

Исследования выявили, что учащиеся показывают положительное отношение к обучению английского языка только тогда, когда оно может удовлетворить их познавательные потребности. Учитель должен пробуждать у них стремление и чувство интереса к обучению. Учителя, которые препятствуют детскому творчеству и самостоятельности, вызывают неприязнь у учащихся. Следует сказать, что они не проявляют позитивного отношения к ученикам и не требовательны к ним. Такие учителя никогда не заслужат похвалы и восхищения своих учеников в своей педагогической деятельности.

В процессе обучения учащимся предоставляется возможность сидеть

без дела в течение длительного времени или если урок организован неправильно, это может привести к рассеиванию внимания и непониманию учебного материала. Поэтому учителю английского языка необходимо сделать урок увлекательным, понятным, эффективным, наглядным, доступным. В данной ситуации внимание ученика сосредотачивается на восприятии темы, и на этой основе развивается произвольное и целенаправленное внимание.

Исследователи подтвердили, что учащиеся могут освоить учебный материал, если соблюдаются следующие требования:

- учебный материал должен быть интересным и доступным для учащегося;
- учащийся должен его изучить;
- у ученика должны формироваться навыки его изучения.

Задача учителя английского языка в этой связи - организовать освоение образовательного материала таким образом, чтобы обеспечить развивающее и воспитательное воздействие на учащихся. Учителям английского языка следует постоянно искать и изучать методы управления учениками в классе. Каждое занятие должно быть уроком для учителя, и после его проведения он должен подвести итоги, чтобы следующий урок был эффективнее предыдущего, и он прославился среди сотрудников своим превосходным уроком.

Известный советский педагог А.С.Макаренко рекомендовал применять игры в процессе обучения: «Игры воздействуют и на умственное развитие учащихся. В ходе игр устраняются возникающие трудности, они помогают сделать уроки более увлекательными, повышают активность учащихся к работе. Игра - важный способ вовлечения учащихся в процесс обучения и развития их творческих способностей» [143, 380].

В жизни школьников игра занимает центральное место, выполняя множество важнейших функций. Игры не только подготавливают учащихся к будущему, преподавая им жизненные уроки, но и играют ключевую роль в

их личностном развитии. Через игру школьники учатся решать проблемы и совместно находить пути преодоления трудностей. На занятиях по английскому языку этот потенциал реализуется путём использования игровых средств при работе с текстами, моделирования разнообразных ситуаций и применения других материалов, что позволяет учащимся развивать свои представления о различных жизненных сценариях.

Игры оказывают положительное влияние на развитие речи учащихся, в процессе игры развиваются их интеллектуальные способности, в игровой форме учащиеся учатся использовать сопоставление, рассмотрение, сочинение, обобщение.

В.А.Сухомлинский писал: «Без игры умственное развитие неполно. Игра - это большое, ясное окно, изливающее в умственный мир детей множество идей и понятий»[191,184].

В школьной практике ключевое значение имеют такие виды деятельности, которые обеспечивают глубокую вовлеченность каждого учащегося в учебный процесс, формируют у них прочные знания и развивают индивидуальную ответственность. Эти задачи могут быть особенно эффективно решены с использованием игровых технологий. В контексте методического подхода к обучению, важно отметить позицию В.П. Беспалько, который в книге «Слагаемые педагогической технологии» рассматривает учебный процесс как методически выверенное выполнение предварительно подготовленной программы обучения [28, 106].

Игра обладает огромным значением в жизни ребёнка. Хотя внешне она может казаться простой, на самом деле она строго требует от игрока максимальной концентрации силы, интеллекта, выносливости и самостоятельности.

Формы обучающих игр дают возможность использовать все стадии обучения: от организации деятельности до главной задачи - творческого процесса. Творческое исследование становится возможным, если ей предшествует созидательная деятельность, в процессе которой учащиеся осваивают ме-

тоды обучения.

Анализ данных опроса по вопросу «Какие формы работы на уроке вам интересны?» демонстрирует, что игры стабильно признаются учащимися наиболее предпочтительным форматом учебной деятельности. Исследования успеваемости и поведения показали, что систематическое включение игровых элементов в образовательный процесс коррелирует с повышением учебной активности школьников. Для всесторонней оценки качества усвоенных знаний по завершении изучения учебных дисциплин были организованы и проведены междисциплинарные контрольные проверки. Исследование выявило, что ученики значительно лучше осваивали те темы, по которым применялись игровые элементы. Положительные стороны игровых технологий обучения: ученики разрабатывают кроссворды, а коллектив решает их на занятиях, или для знатоков кроссвордов организуют конкурсы по темам. Ученики, опираясь на полученные знания, разрабатывают интересные темы и оформляют рисунки для ответов. Овладевают мастерством подготовки текстов в публицистическом стиле общественных, нравственных и духовных вопросов. Они способны воспринимать, отстаивать свое мнение и убеждения. Расширяется сфера мировоззрения, развивается их интеллект и эстетический вкус.

Они подходят к решению определенной проблемы творчески. В ходе игр ученики могут использовать навыки, полученные в ходе обучения. Учащиеся четко задают вопросы, чтобы выяснить важные свойства предмета. Они изучают выражать собственное мнение и стремятся ее защищать.

В ходе проведения ролевых игр ученики учатся укреплять творческие способности, налаживать с другими контакт, связывать свой жизненный опыт, объединять навыки и умения в одно целое, понимать особенности восприятия людей говорящих на английском. В результате применения игровых методов на занятиях по английскому языку имеет огромное значение для развития компетенций учащихся.

Применение на занятиях различных игровых методов созданию сплю-

чёрного коллектива в классе, укрепляет ответственность и сотрудничество, ведь в игре они должны быть коллективом и быть опорой друг другу. Следует отметить, что применение игровых методов на разных этапах обучения не только способствует освоению английского языка, но и играет функцию в переходе учащихся на более высокий уровень развития.

Игровые методы – это методы, вдохновляющие учащихся к умственной деятельности в процессе освоения учебного материала. Эффективность использования активного метода развития выше позиции преподавателя, его внимания к созданию индивидуально-ориентированной образовательной среды; выясняются метод обучения, интерактивные способы, общения с учащимися, понимание их потенциальных способностей.

Игра развивает творческие способности и мышление ученика. Это предполагает принятие решений: что делать, что сказать, как выиграть. Развивающие игры помогают сделать процесс изучения иностранного языка веселым и интересным.

Чувство равенства и атмосфера интереса позволяют детям преодолеть застенчивость, скованность, языковой барьер и усталость. В любое занятие можно добавить на занятии элемент игры, и тогда даже утомительная работа станет интересной.

Игра является одним из основных факторов освоения английского языка. Существуют такие игры, которые известны всем учителям, и их можно применять на занятиях английского языка; они интересны учащимся во время обучения. Игровая деятельность дает высокие результаты, увеличивает интерес учащихся к занятию и даёт возможность концентрироваться на основном – совершенствовании навыков речи в реальных условиях, взаимодействии в процессе игры. Игра – это целевое действие, требующее напряженных умственных усилий.

Игры развивают у детей творческие способности. Детское творчество быстро угасает, если окружающие не обращают на него внимания. Творческие совместные игры сближают взрослых и детей. Это один из важнейших

эффективных принципов обучения и воспитания.

Таким образом, в ходе учебного процесса необходимо, чтобы обучающийся не испытывал страха совершить ошибку при вступлении в общение на английском языке и старался всеми силами реализовать тот или иной замысел общения. По мнению многих учителей, наличие ошибок не свидетельствует о неуспехе.

Они доказывают, что процесс обучения проходит хорошо и учащиеся активно в нем участвуют. В центре изучения английского языка находится ученик, который является основным действующим лицом педагогического процесса. Учитель английского языка должен создать спокойную атмосферу и благополучие для всех учащихся в классе, что является основой успешного обучения английскому языку.

Применение игровых методик на уроке английского языка способствует овладению языком в занимательном стиле, развивает умственные способности, внимание, интеллект, поддерживает заинтересованность к английскому языку, а также игры применяются для успокоения, устойчивости при изучении лингвистического материала и развития речевых навыков. Безусловно, надо обратить внимание на то, что для каждого возрастного этапа характерен свой вид деятельности.

Подводя итог всему, нужно отметить, что уроки английского языка дают учителю больше возможностей для формирования интереса и мотивации к дальнейшему обучению. Важность изучения иностранного языка в наше время невозможно переоценит.

Учитывая ключевые цели обучения английскому языку – прежде всего, подготовку учащихся к эффективному общению, поддержание устойчивого интереса к предмету, а также применение инновационных методик – учитель находится в постоянном поиске новых средств. Его главная задача заключается в том, чтобы, с одной стороны, сделать урок максимально увлекательным через игровые формы работы, а с другой – эффективно обучать английскому языку.

2.3. Современное состояние и активизация обучения речевому общению на английском языке шестиклассников таджикской школы с позиции игрового начала

С целью комплексного анализа вопроса о месте и роли игрового принципа в обучении школьников английскому языку в таджикских школах была поставлена задача проанализировать современный учебный процесс, учебники, программы, методики и методологии обучения английскому языку. Основное содержание параграфа составляет критический анализ существующей литературы по обозначенным проблемам. Проведение анализа было осуществлено с учётом трёх основных функций, которые игра выполняет в обучающем процессе - мотивационно-побудительная функция, обучающая педагогическая и образовательно-воспитательная функция.

Известно, что большинство исследований и опубликованных работ посвящено в основном образовательной функции игры. Данный факт можно объяснить тем, что игровые методы в основном используются как средство обучения английскому языку в различных его аспектах, в то время как другим функциям этой деятельности не уделяется должного внимания для повышения эффективности образовательного процесса.

Соответственно, дидактические игры являются естественной формой приобретения знаний, расширения словарного запаса школьников, активизации их речевого развития, в ходе которых у школьников появляется возможность постоянно общаться между собой. В игровом процессе у школьников стимулируется речевая деятельность, развиваются навыки повторения, закрепления слов и предложений на английском языке, кроме того, они учатся переходить как от русского на английский язык, так и с английского на русский язык, их грамматический и речевой материал становится более упорядоченным.

Дидактические (познавательные) игры - это такой вид игровой деятельности, который имеет определённые правила, специально созданные си-

туационной педагогикой для обучения и воспитания школьников. Школьникам игровая деятельность позволяет развивать психологические особенности, символические функции сознания и воображения, которые в конечном итоге позволяют нам в наших поступках переносить функции одних материалов на другие. На этой основе у учащихся развивается способность уделять внимание общему смыслу и характеру межличностного общения в учебном процессе.

По результатам изучения материалов, опубликованных в журналах «Английский язык и литература в школах Таджикистана», «Иностранные языки в школе», «Английский язык за рубежом», «Английский язык в национальной школе», сделан вывод, что, несмотря на обширное использование игр в процессе обучения, имеется односторонний метод к учебной деятельности, который приводит к осуществлению разнообразных возможностей игрового процесса, а в некоторых случаях к неэффективной организации игровых действий. Игровой метод, применяемый для обучения английского языка в национальной школе, наиболее четко показано в методическом пособии по обучению английскому языку в национальной школе.

После изучения учебной программы и учебника английского языка для 6-го класса таджикских школ было определено, что их образовательные материалы чрезмерно подробны и загружены теоретическими сведениями. Анализ особенности представления программного материала в учебнике для 6 класса в условиях развития языковой деятельности с применением игрового подхода выявило, что такой необходимый метод активизации, как применение игрового принципа, используется в исключительных случаях. В соответствии с результатами анализа программы и учебника по английскому языку для 6-го класса национальной школы сделан вывод о том, что данные учебные материалы необходимо дополнить игровыми материалами.

Основная цель программы – дать возможность школьникам таджикских школ овладеть английским языком как средством общения. Для дости-

жения поставленной цели Программа базируется на следующих ключевых принципах:

- приоритет коммуникативным навыкам: Основное внимание уделяется развитию способности школьников к реальному общению.

- комплексное развитие речевой деятельности: Осуществляется одновременное и взаимосвязанное изучение всех основных видов речевой деятельности – письма, говорения, аудирования (слушания) и чтения [66].

- учёт влияния родного языка: Принимается во внимание транспозиция (положительный перенос) и интерференция (отрицательное влияние) родного таджикского языка.

- интеграция обучения и воспитания: Поддерживается неразрывная связь между обучением, преподаванием и воспитательным процессом.

Реализация этих принципов наиболее эффективно достигается через внедрение игрового подхода в процесс обучения:

1. Коммуникативная мотивация.
2. При обучении речи необходимо опираться на реальные речевые жанры, имеющие значение в коммуникативной практике школьников.
3. Целенаправленная работа по формированию элементов учебной самостоятельности, навыков эффективной работы с учебниками, использования англо-таджикской и таджикско-английской лексики.
4. Развитие речевых навыков школьников, организация их речевой деятельности в зависимости от различных ситуаций, в которых школьнику предстоит выступать перед аудиторией;
5. Развитие орфографической грамотности у школьников.

Однако, учитывая вышеизложенное, в учебнике английского языка для 6-го класса на таджикском языке игровым видам деятельности уделяется недостаточное значение. Например, на изучение темы «Словарь и фразеология» для учеников в учебнике выделено всего 4 часа, то есть всего 4 занятия. Для этих четырех занятий авторы учебника предлагают лишь одну загадку. Такое положение и в учебных разделах: «Глаголы» и «Фонетика», где в данных

разделах учебника можно найти лишь две задачи по каждой из указанных тем. Немного лучше ситуация складывается в таких учебных разделах, как «Морфология», «Имя существительное» и «Словообразование и стиль слова», которые охватывают 2 ребуса, 1 кроссворд, 12 заданий (чтение по ролям), 4 ситуационных задач и 13 загадок. Таким образом, учебник для 6-го класса предлагает школьникам в течение всего учебного года следующие виды игр:

- а) ролевые игры – всего 14 игр,
- б) 18 загадок - головоломок;
- в) 5 ситуационных упражнений.

В начальной стадии исследования мы провели анализ уроков английского языка, изучили поурочные и предметные планы учителей, провели беседы с учителями, провели наблюдательные исследования для анализа результатов учеников на занятиях, а также провели исследование среди учителей английского языка.

АНКЕТЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ

АНКЕТА № 1

1. Сколько времени необходимо уделять игре?
2. Когда наиболее эффективно включить учеников в игру:
 - в начале урока;
 - в середине урока;
 - в конце урока;
 - после изучения новых тем;
 - после проверки домашних работ;
 - в конце каждой темы;
 - после каждого из учебных тем.
3. Какие из типов игры вы регулярно применяете на уроках?
 - игры-миниатюры;
 - сюжетные;
 - урок-игра;

- озвучивание действия словами;
- соревнование;
- ролевая игра.

4. Игра важна только для совершенствования речи и усвоения грамматических правил?
5. Какие игры наиболее эффективны для обучения школьников?
6. Как часто вы включаете игры в уроки?

Для ответов на поставленные вопросы были исследованы учебные планы преподавателей 6 класса школы, в которой диссертант проработала учителем английского языка в течение 12 лет, а также учебные планы преподавателей английского языка средней школы № 57 Б.Гафуровского района Согдийской области. Особое внимание было уделено календарным планам на I полугодие 2017/2018 учебного года, в пределах которых учителя планировали организацию учебных игр (игрового начала). В общем, было рассмотрено 64 учебных планов учителей английского языка учебных заведений.

В рамках исследования был проведён анализ рабочих планов 11 учителей за первое полугодие 2017/2018 учебного года. Выявлено, что общее количество запланированных обучающих игр составило 469. Из них 395 игр были интегрированы в учебный материал по английскому языку и непосредственно соответствовали предмету исследования, в то время как 74 игры выходили за рамки его тематики. Расчёт среднего показателя использования игровых элементов продемонстрировал, что на каждую учебную тему приходилось от 0.21 до 1.96 игры.

Учитывая тот факт, что по 8 основным темам было запланировано 469 игр, то в среднем на каждую из учебных тем во всех классах необходимо было 58.6 игр, а на изучение каждой темы в одном классе нужно было 0.90 игр. При освоении полного курса, длительность которого составляет 4 месяца, выполнен расчёт развивающих игр, которые соответствует каждому классу, и определено, что в среднем на каждый класс только 7.29 развивающих игр.

Полученные результаты показывают, что процесс обучения с применением игрового начала имеет существенные преимущества, тем не менее, доля учебных игр в системе уроков имеет низкое качество. Изучив учебные планы учителей английского языка, сделан вывод, что эти планы не включают определенной последовательности в планировании игрового процесса, например, при прохождении одних учебных тем намечено 3-4 и более игр, а при работе с другими темами – ни одной.

Во множестве учебных планов учителей обращается внимание на небрежное, непродуманное включение в учебный процесс дидактических игр, их очевидное несоответствие изучаемым учебным темам, как с точки зрения лексики, так и с точки зрения речевых особенностей. Таким образом, основным значением притяжательного падежа является выражение принадлежности в широком смысле и относится к учебным тематикам - «Притяжательный падеж существительных». При изучении данной темы учитель организует следующие игры: «Хорошо - плохо», «На почте», «Живой - неживой».

Учителя в большинстве своих учебных материалов указывают только наименование игры, не определяя в основном при этом используемое оборудование и постановку дидактической задачи. Из планов не понятно, сколько времени на уроке будет длиться игра, какое значение она будет иметь в обучающем процессе. В планах уроков редко включают игровые уроки (игры, в которые играют на протяжении всего урока).

На основании вышеизложенного, в процессе выборочного анализа планов уроков учителей была выявлена вышеупомянутая тенденция в осуществлении дидактических игр.

Помимо этого, диссертант посетила занятия, проводимые в шестых классах, и была определена тенденция неблагоприятной ситуации по применению игр для совершенствования речи школьников. Практически на всех уроках не продуманы заранее примеры предложений, не определены дидактические задачи, не разработана система дидактических игр, не пополняется

словарный запас учеников. Известны случаи импровизированного использования игрового принципа, в результате чего школьникам предоставлялись слишком лёгкие или слишком сложные задания, что в целом отрицательно сказывалось на эффективности обучающего процесса. Зачастую игровое начало не достигает желаемых результатов из-за отсутствия учебно-игровых материалов для занятий, отсутствия учебных пособий, необходимой методической литературы. Ясно, что с такой необеспеченностью дидактическая ценность игрового начала весьма сомнительна.

Все вышеизложенное является свидетельством того, что игровое начало на уроках по развитию речи является совершенно недостаточным для учебного процесса в шестых классах. Основные причины такой ситуации следующие:

- а) слабая проработанность общих проблем организации игры средних классов;
- б) педагоги в неполной мере понимают роль и значение игрового принципа в коммуникационном развитии учащихся таджикской национальности;
- в) для игрового процесса недостаточна методическая база.

Игровое начало – это одно из основных способов развития речевого развития учеников, следует выделить определённое место в системе уроков для школьников среднего звена обучения.

В ходе эксперимента, который проводился в первой и второй четверти 2017/2018 учебного года, на каждом уроке английского языка был применен игровой подход. На основании данных, полученных в результате эксперимента, был определен вывод о том, что ежедневно необходимо реализовать принцип игры на уроках английского языка.

Выводы по второй главе

Таким образом, можно сделать некоторые выводы о роли игры в процессе обучения учащихся. Как уже говорилось, игры позволяют выполнить необходимое количество заданий на уроке, отработать упражнения на разных

материалах и в то же время удерживать внимание на задании. Немаловажно и то, что игры позволяют эффективно овладевать навыками и глубоко осмысливать основные знания по конкретной теме. Использование игровых методов на уроке способствует появлению позитивного восприятия к теме.

Следует отметить, что если ребенку интересно учиться, он лучше усвоит материал. С помощью игры активизируется интеллектуальная деятельность, в зависимости от характера игры учащимся необходимо быть настойчивыми в решении задач, стараться достичь цели, использовать силу воли.

В играх происходит не только усвоение знаний, умений и учебных навыков, но развиваются все психические процессы учащихся, их эмоциональный диапазон - воля, способности и умения. Внимание становится более целенаправленным, более устойчивым, и у ученика появляется возможность правильно его распределять.

Игры способствуют развитию познавательных способностей, наблюдательности и любознательности. Кроме того, в процессе игр у учащихся формируются важные навыки: самостоятельная работа, самоконтроль и способность адаптировать свои действия.

ГЛАВА 3. ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ И МЕТОДИКА ЕЁ ОРГАНИЗАЦИИ В СРЕДНЕМ ЗВЕНЕ ОБУЧЕНИЯ

3.1. Создание игровой методики на основе системы моделей игровой деятельности при обучении английскому языку в среднем уровне

Целью преподавания английского языка в национальной школе является развитие и укрепление свободного владения английским языком, как устным, так и письменным, в конкретном контексте 13–14-летних школьников.

В методике обучения второму языку ключевыми дидактическими и лингвистическими принципами традиционно считаются комплексность и коммуникативность. При этом, для изучения устного общения на втором языке (английском), в качестве основного выделяется сознательно-коммуникативный принцип. Именно он лежит в основе современной методики и определяет как организацию, так и саму суть учебного процесса. Учитывая, что главная цель обучения в учебном процессе — это формирование коммуникативных компетенций на английском языке, возникает острая необходимость в разработке и экспериментальной проверке таких методов и способов обучения, которые позволят эффективно развивать у учащихся как рецептивные (воспринимающие) и репродуктивные (воспроизводящие) речевые навыки, так и продуктивную (эффективную) речь.

Научная задача, поставленная автором – определить позицию и смысл игрового начала в системе видов деятельности, позволяющих таджикским школьникам развивать ряд коммуникативных навыков в процессе изучения английского языка – потребовала разработки и апробации эффективных методов учебной деятельности, которые широко используют игровой принцип при изучении английского языка учащихся 6-го класса. Кроме этого необходимо разработать систему методических инструкций, уточнить структуру, сущность устной речи и методы работы по осуществлению в учебный процесс моделей игровой деятельности, создать органическую связь между мо-

делями и разделами программы, провести экспериментальную апробацию, подтверждающую эффективность предлагаемой системы.

В экспериментальной работе были предприняты попытки реализовать положения о принципе игры, изложенные в предыдущей части диссертации. Игровая деятельность и ее универсальные возможности не должны ограничиваться дошкольниками. Для учащихся их обучение и воспитание, особенно на уроках английского языка в средней таджикской школе, будет более эффективным, если учебно-познавательный процесс учащихся на каждом уроке будет осуществляться в форме специальных игровых видов деятельности, что в целом представляет собой методическую систему имитационной игровой деятельности, с учётом необходимости перехода в дальнейшем к учебной и воспитательной деятельности на игровой основе. Направленность разработанной системы была следующей:

- возможность активизировать общение учащихся в процессе обучения английскому языку;
- активировать интерес учащихся к английскому языку;
- осуществление коммуникативной направленности учебного процесса при изучении английского языка.

В основе игровой модели предусмотрена игровая система: «Учиться может быть весело!» - игра, соединяющая определенное множество игровых форм, применяемых в учебном процессе. Следует указать один фактор: вставляя в название игры местоимение «мы», таким образом, мы придаем игре многозначность: во-первых, выбирается победитель игры, а во-вторых, каждый участник игры является победителем в достижении цели и овладении знаниями.

Структурное строение игровой деятельности в виде модели наглядно представляется в таблице (см. приложение стр. 148). В рамках внедрения модели в наши исследования необходимо в разрабатываемой системе уточнить данное понятие. В целях уточнения терминологии считаем целесооб-

разным привести определение учебной модели, зафиксированное в словаре по методике английского языка:

1. Метод обобщения предмета изучения, явлений и схем, выявляющих его связи и составные части.

2. Форма получения знаний. Усвоив события и его характеристику, ученикам следует создать виртуальную модель, с которой возможно сопоставлять новые события. Такие модели должны охватывать примерные предложения, прилагательные, глаголы и т. д. [45, 56, 67, 131, 137].

Понятие «модель» в «Большом энциклопедическом словаре» в более широком контексте характеризуется, как любое изображение (план-карта, график, рисунок, схема, описание, условный или мысленный образ) какого-то объекта, явления, процесса, применяемого в лице «представителя» или «заменителя».

В нашей диссертации модель применялась в качестве экспериментально-теоретического научного исследования системы игровой деятельности и учебно-познавательной деятельности. В качестве начала игры рассматривалась модель условного плана процесса обучения на уроке [130]. Таким образом, модель представляет собой форму учебной игры для школьников, которая позволяет представить учебный процесс на каждом уроке как единую дидактическую игру, включающую в себя различные упражнения, ролевые игры, индивидуальные дидактические игры, в котором школьники, обучаясь речевому общению, развивают различные навыки, связанные с образовательным процессом в целом, — произношение, грамматику, словарный запас.

Естественно, возникает вопрос: почему по форме это похоже на начало игры, а не, например, на начало развивающей или дидактической игры? В настоящее время понятие «дидактическая игра» не нашло широкого применения в педагогической практике по ряду причин, в том числе и в современной лингвистической и дидактической литературе, в психолого-педагогической литературе термин «дидактическая игра» употребляется следующим образом:

- упражнение (согласно определению Д.Б.Эльконина), подготовительный этап, являющийся частью игрового задания (согласно определению А.Н.Леонтьева);

- учебный метод воспитательной и образовательной деятельности (согласно определению Ф.И.Блехера);

- воспитательное и обучающее средство (согласно определению Л.И.Смагиной) и др., соответственно, значение дидактических игр ограничено, они необходимы в случае формирования или интеграции определенных психических свойств, психических функций или решения отдельных когнитивных задач.

При реализации моделирования игровой деятельности мы в основном учитывали положения о трансформации игры в школьное образование, которое определяется как учение, как основная деятельность учащегося. Таким образом, понятие «обучение» описывает взаимосвязанный и неразрывный процесс, в котором присутствуют две формы образования: обучение как деятельность ученика и преподавание, представляющее собой деятельность учителя. В процессе обучения эффективность всех методов, приёмов, форм обучения находятся в зависимости от того, как педагог сможет заинтересовать школьников, насколько познавательный процесс будет интересен школьникам, вовлечь их в активное участие на уроке и быть творцами урока.

При этом, термин и понятие «игровое начало» представлено в педагогической теории и практике в более расширенном смысле. В игровом начале рассматриваются различные формы игровых ситуаций и игровых заданий, а также различные вариации их компонентов, в целом всё это рассматривается как единый комплекс, в котором его компоненты объединены общим названием и общими взаимосвязями таким образом, что, во-первых, в игровом начале происходит аккумуляция общих характеристик различных видов этой деятельности, во-вторых, игровое начало может принимать различные вариации.

В этой связи мы считаем, что понятие игрового начала в системе средств, развивающих речевую деятельность учащихся, является более универсальным, игровое начало включает комплексное применение различных способов. Таким образом, система игровых принципов предполагает разнообразие игровых заданий или их элементов (включая также речевых ситуаций), нужных для копирования условий естественного взаимодействия и, следовательно, эффективное использование коммуникативных целей в обучении.

Особый интерес рекомендуется выделить правилам проведения всех игр, функции которых выполняют принципы правил поведения, способствующих, в первую очередь, качеству взаимодействия коллектива в целом (по Д.Б.Эльконину [209, 211]). В это же самое время, принципы поведения, по сути, и направления являются видом коллективного поведения каждого отдельного обучающегося, в котором ученик реализует воспитательную задачу школьного образования через игровую форму организации обучения.

Соответственно, в правилах игры заложены элементы воспитательного, дисциплинарного, организационного характера. Кроме этого, важным является такой фактор, что проведение всех игр распределяется более равномерно на весь учебный год. Длительные по времени игры выбираются, исходя из двух обстоятельств: с одной стороны, на протяжении всего обучения предусматривается переход от игровой к учебной деятельности, напротив, формирование самооценки у учащихся, формирование мотиваций (учебных, воспитательных) представляется длительным процессом, требующим постоянного подкрепления.

С точки зрения методологии и процесса обучения мы принимали во внимание характерные особенности игры, включающей в себя:

- важность выполнения установленных правил, без них игра невозможна;
- неопределенность достигнутых итогов;
- потенциальность выбора ролей для каждого участника;

- наличие фантазии;
- связь словесных и визуальных действий;
- освоение познавательных способностей в игровой форме с последовательным усложнением интеллектуальных задач по мере развития школьников;
- мотивация учащихся придавать играм соревновательный аспект.

Нами были определены последние две особенности по результатам анализа опубликованных работ, посвященных игровому процессу в школе, на основании индивидуальных наблюдений и методической работы. Эти признаки - особенности - тесно связаны с третьей характеристикой игр, используемых в образовательном процессе. Суть третьей характеристики заключается в следующем: изменение правил игры происходит в учебно-познавательном процессе и определяется основным видом деятельности учащегося — обучением. Необходимо было также подчеркнуть, что мы разрабатывали игру как метод обучения: игра должна демонстрировать суть учебной деятельности и соответствовать психологическим особенностям учащихся.

Изменение игрового процесса учащихся и ее характер связано с тем, что в процессе взросления учащихся для них является более важной развивающая мотивация, ученики стараются осваивать новые знания, с намерением в дальнейшем применять их в общении. В познавательных интересах объектом процессов обучения и воспитания является образование, а также учебные темы и их содержание. Соответственно, изменения в характере учебной деятельности школьников взаимосвязаны и дополняют характер игровой деятельности в школе, то есть учебная деятельность и игра непосредственно связаны друг с другом. И в этой связи прагматический, когнитивный и информационный аспект общения, в котором широко используются различные загадки, поговорки и пословицы, представляется чрезвычайно важным. (Джамshedов П., Ходжаева С., Джаматов С., Алидодохонова К., Насруддинов

С., Каримов Ш., Баротзода Ф. Английский язык. Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ. - Душанбе: Маориф, 2020. - 176 с.) [60].

Соответственно, в качестве одного из результатов экспериментальных и теоретических исследований выделена одна их специфических особенностей игровой деятельности в обучающем процессе – это игра-соревнование.

Нашу гипотезу о модификации игры в школьном обучении подтверждает в своих трудах Д.Б.Эльконин [209, 211]. По его мнению, в процессе обучения игра не является значительной, особенности ролевой игры теряют актуальность. Далее Д.Б.Эльконин отмечает, что ролевая игра не является занятием и, в результате, выявляя значение игры для умственного развития учащихся, он не учитывает игру как педагогический дидактический приём, а рассматривает игру в более широком смысле.

Соответственно, ролевые игры могут утрачивать отдельные специфические черты, однако в обучающем школьном процессе могут приобретать новую функциональность, после этого они (ролевые игры) становятся универсальным средством в образовательном процессе, как для учащихся младших классов, так и для других возрастных категорий учеников [41, 209].

В соответствии с этими результатами мы приняли решение применить конкуренцию и ее сочетание с другими игровыми объектами в качестве основы для создаваемых нами игровых моделей. На основе теоретических выводов о применении игровой деятельности мы по-другому определили основную функцию игры. Методическим назначением игровых моделей является планомерное, поэтапное формирование познавательной и учебной мотивации в изучении английского языка, особенностей учащихся и на этом основании применение игр во взаимодействии учащихся при изучении английского языка. Индивидуальные речевые проблемы (грамматика, лексика, произношение и т. д.) решаются в ходе дидактической игры, которая присутствует во всех игровых моделях.

При описании организации и проведении игровой деятельности необходимо соблюдать определенную последовательность действий, а именно:

определение дидактических (для учителя) и игровых (для учащихся) целей разрабатываемой модели, описание общего хода игры, необходимые учебные материалы.

Далее изучена методика, разработанная в модели, в рамках которой проводятся конкретные виды занятий, особенности конкретных упражнений и конкретных игр. Таким образом, мы определили развивающую цель игры подобным образом: формировать индивидуальное поведение и учебную активность учащихся в школе во время обучения.

В такой ситуации задачей игры является выбор победителя в конкурсе между участниками. Выбор командной игры установлен тем, что процесс обучения — это совместная деятельность, сформированная учителем и реализуемая учеником во взаимодействии с другими ребятами.

Удовлетворенность совместной работой и коллективными отношениями с остальными участниками является эмоциональным фундаментом повышения достижения учащихся. Учебная деятельность в таких обстоятельствах осуществляется в коллективном взаимодействии двух команд, после этого определяется победитель, которому вручается награда. Учитель создает команды в начале учебы, учитывая степень овладения английским языком (все обучающиеся должны знать, в какой команде они будут выступать).

Достижения каждой команды во время совместной работы записываются на специальном плакате. Этот плакат выбран по желанию - форма, цвет, изображения на плакате и персонажи описывают названия обеих команд. Последний этап игры состоится дважды на протяжении учебного года - в конце первого семестра и в конце учебного года. Объективные эксперты вместе с учителем объявляют награду команде, которая лучше всего приобрела навыки устного общения.

В конце учебного года проводится итоговое занятие, которое проходит в формате праздника, на котором ученики демонстрируют посетителям свои достижения в изучении английского языка. В ходе урока можно организовать соревнования между командами по составлению диалогов, выполнению те-

стов, чтению стихов, умению внимательно слушать учителя и своих сверстников. Эксперты оценивают команды по различным категориям — организованность, способность действовать коллективно и т.д.

В ходе урока учитель оценивает работу обеих команд и записывает количество баллов на доске под символами и знаками. Если команда выигрывает промежуточный этап, команде учитель насчитывает одно очко, в случае неудачи — ноль очков. Школьники по окончании урока самостоятельно проводят оценку работы своих команд и каждого школьника-участника индивидуально, вместе считают количество очков, согласно которым в этой игре выяснится команда-победитель. Ученик из выигравшей команды ставит оценку (конкретную оценку) на специальном плакате.

В этой игре учитель играет значительную роль. Для учащихся он не только учитель, обучающий их английскому языку, но и судья, анализирующий работу каждого ученика и команды в целом. Воспитательное воздействие игровой деятельности на уроке зависит от опыта, ее учебной выразительности, умения создать уместную обстановку, привлечь внимание к игре, оценить достижения каждого ученика и всех команд, умения вовремя отмечать активность и успехи слабых учащихся и поднимать моральный дух проигравших.

Сам процесс урока в классической педагогике характеризуется аналогично: урок требует от учеников дисциплины и послушания. «Школа без дисциплины, что мельница без воды» — это одно из высказываний Я.А. Коменского о школе. Что касается школьной дисциплины и ее поддержания, то в этом вопросе удачно высказывание К.Д.Ушинского, который считал, что дисциплина поддерживается путем подачи учебного материала в занимательной и интересной форме. По его мнению, юмор и шутки на уроках уместны, но сам урок нельзя превращать в шутку.

Особенно важно воспитывать дисциплину у учеников, начиная с первого класса общеобразовательной школы. Чтобы управлять поведением учащихся, учителю необходимо обладать волевыми чертами характера. Не угро-

зы и не крики, а разумные требования и контроль их выполнения позволяют учителю добиться от учащихся строгого порядка и дисциплины в классе [71, 197].

Учитель должен владеть различными формами предъявления педагогических требований. Важно только не отступать от принципа, который А.С.Макаренко называл главным в своей педагогической работе: максимальная требовательность и уважение к ребенку. Ученики выполняют все педагогические требования учителя к ним [128, 129, 142, 143].

Таким образом, достижению поставленной цели способствуют два вида деятельности, развитие которых основано на учете отведенного учебного времени, и ее развитие не основано в игровом процессе и учете времени, использованного на реализации задания:

1. Игровое занятие.
2. Урок с игровыми элементами.

Рекомендуется проводить игровые занятия один-два раза в учебную четверть. Обычно он носит универсальный характер и охватывает обширный объем учебного материала, поэтому учителю следует подготовиться как следует к такому игровому процессу. Перед тем, как изучить тему, которую учитель организовал, как игровое занятие, ученики должны знать о намеченном общем уроке, который будет проходить в игровой форме. Например, игра-фантазия, в которую будут включены различные сказочные персонажи.

По мере развития телевидения в стране, появления многопрограммного телевизионного вещания, расширения зоны приёма телепередач и создания многомиллионного парка телевизоров появляется и разрастается проблема взаимоотношения телевидения со своей поистине массовой аудиторией, и прежде всего с детской, ибо она более всего податлива, восприимчива, наименее опытна в умении отбирать нужные передачи [65, 81, 83, 84].

Такие известные телеигры, как «Что? Где? Когда?», КВН или «Звездный час» послужили естественной моделью для подражания (однако в адрес этих игр было высказано большое количество субъективных критических за-

мечаний [45, 173, 174]). Задача учителя при проведении таких игр с учащимися — правильно распределить обязанности играющих и, в первую очередь, активизировать учащихся работать с игровыми материалами. Другой особенностью занятия является то, что при полной готовности учащихся к такому типу занятия, ученик, который проявил себя подготовленным и активным на всех занятиях до проведения итогового урока, может выполнять функцию учителя.

Перед началом занятия учитель сообщает ученикам, что сегодня среди них будет соревнование по коммуникативным навыкам, по знанию пройденных ранее тем, по внимательности и дисциплине. После этого педагог озвучивает школьникам основные учебные задачи, и урок начинается. При проведении урока в обязанности педагога должен входить контроль осуществления взаимной оценки учащимися их совместной учебной деятельности, самооценка, личные действия, коллективная дисциплина и т. д.

В большинстве случаев мы используем этот тип игры для повторения освоенного материала. Характеристика этого игрового занятия в том, что оно полностью основано на представленном материале и предназначено на весь урок. Нужно организовать эти уроки не только в рамках курса английского языка, но и в процессе изучения английского языка для школьников старших классов, так как здесь сама учебная программа отделяет значительное количество занятий по повторению, контрольным занятиям и письменным тестам.

В приложении мы предлагаем план-конспект урока, который соискатель проводил в общеобразовательной школе № 24 в г. Худжанд. Проведение занятия проводилось в конце II четверти после освоения учащимися следующих тем: «Имена существительные», «Падежи существительных», «Состав слов и словообразование», «Фонетика», «Лексика и фразеология». Представленный материал предназначался на 2 урока (приложение, стр. 184).

УРОК С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРЫ-МИНИАТЮРЫ

Данный урок проходит в формате игры, который учитель применяет в обучении для достижения определённой учебной цели. В начале занятия учитель напоминает учащимся о том, что на занятии проводится соревнование в игровой форме. Кроме этого учитель сообщает учащимся, что наилучшего достижения добьётся та команда, которая будет более эффективно работать на уроке, внимательно прислушиваться к своим одноклассникам (членам команды) и педагогу (который на время игры также будет выступать в роли игрока одной из команд). Проведение такого урока позволяет параллельно формировать у школьников их ученические качества, которые им понадобятся для успешной учебной школьной деятельности.

Во время урока учитель постоянно (выражением лица, жестами, улыбкой, словом) подчеркивает достижения одной или другой из команд при исполнении ими учебных задач и поддерживает учеников индивидуально. Такое отношение учителя, в первую очередь, способствует созданию на занятии общей соревновательной среды. Обычно занятие английского языка в 6 классе включает 2-3 игры, в зависимости от темы урока, его намерений. Игровые задания на уроке являются кратковременными играми (не более 2-5 минут), в которых игровое действие слабо развито.

В зависимости от сюжета игры, её особенностей учитель организует игру-миниатюру в середине или в конце занятия. Прежде всего, в звуковую игру-миниатюру «Эхо» можно поиграть в ходе изучения параграфа 7 на тему «Мягкие и твёрдые согласные», предлагается эту игру проводить в начале занятия. Содержание игры-миниатюры «Эхо»: ученики, сидящие за одной партой, получают карточки со словами: *ел – ель, хор – хорь, мел – мель, шест – шесть, рис – рысь, зорька – зоркий*. Перед ними ставится задание – один из учащихся читает слова на карточках, где находятся мягкие и твёрдые согласные, а другой ученик, изображая «эхо», вслух произносит эти парные слова. В игру «Эхо» можно привлечь всех учащихся в классе, при этом они должны вместе произносить и повторять слова.

Игру-миниатюру «В гости к родственникам», как опыт подтвердил, наиболее эффективно можно проводить в середине занятия. Данная игра предлагается школьникам после изучения ими учебной темы «Корень слова. Родственные слова». Давайте поговорим о том, как можно сделать урок интереснее с помощью этой игры. Перед началом игры необходимо выбрать трех лидеров, которым будут выданы три большие карты. Всем остальным учащимся, разделенным на три группы, раздаются небольшие карточки с написанными на них словами, не имеющими отношения к теме. Каждый из ведущих по очереди произносит свои мысли и заявляет, что к ним в гости пришли родственники. Ученики по указанию должны повернуться к своему ведущему и разъяснить ему, по какой причине они являются его родственниками. Выигрывает та группа учеников во главе с ведущим, которая самая быстрая и правильно подтвердила свою родственную связь и объяснила, зачем им необходимо съездить к родственникам.

Также учащимся предлагается поиграть в ролевую игру «В магазине», её лучше провести в конце урока после прохождения учебной темы «A supermarket» (Lessons 71-72) (Джамshedов П., Ходжаева С., Джаматов С., Алидодохонова К., Насруддинов С., Каримов Ш., Баротзода Ф. Английский язык. Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ. - Душанбе: Маориф, 2020. - 176 с.) [60, 127].

Дети, – говорит учитель своим ученикам, – давайте вообразим такой случай. Сегодня ваши родители с работы придут поздно, они задерживаются, у них намечена встреча. Они попросили вас сходить в магазин и купить для ужина продуктов. Для общения с продавцом следует применять слова - self – servise, consumer, sheaper, foreign product и другие. Учитель в первом случае выставляет перед учащимися определенную задачу, которую нужно решить лингвистическими средствами. У вас есть для размышления 3–5 минуты, затем двое учащихся - «продавец» и «покупатель», демонстрируют всему классу и учителю разрешения проблемы (при этом другие ученики должны перевести разговор между продавцом и покупателем на английский язык).

Покупатель: Добрый день!

Продавец: Здравствуйте!

Покупатель: Я хочу купить двести граммов сыра.

Продавец: У нас есть два вида сыра — местный и голландский. Какой сыр вы выбираете?

Покупатель: Какой сыр вы можете посоветовать, какой из них лучший?

Продавец: Голландский сыр отличный, но более дорогой, 38 сомони за килограмм. Сыр местного производства дешевле — 26 сомони за килограмм.

Покупатель: Благодарю, тогда, пожалуйста, взвесьте мне 200 граммов голландского сыра.

Продавец: Покупаете ли вы что-то еще?

Покупатель: Нет, спасибо.

Продавец: Спасибо за покупку!

Анализируем две ситуации — в данном случае учитель может быть ведущим игры, во втором — принимать участие в игре. Еще раз отметим, что выбор игровых позиций реализуется учителем в соответствии с целью урока.

Модель I - игра «Мы туристы».

Дидактическая цель данной игры – усилить учебно-познавательную мотивацию школьников к изучению английского языка; развитие у учащихся чувства собственного достоинства и личной самооценки; развивать в них такие качества, как настойчивость, самостоятельность, целеустремленность и т.д. Применение этих качеств происходит в ходе игры «Мы - путешественники», цель которой — найти спрятанную на вершине горы письмо, где для учеников написаны напутственные слова.

В этом случае было бы уместным и необходимым разъяснить школьникам суть Послания Основателя мира и национального единства - Лидера нации, Президента Республики Таджикистан уважаемого Эмомали Рахмона Маджлиси Оли Республики Таджикистан, в котором раскрывается суть основных направлений внутренней и внешней политики страны [180].

В своем Послании Эмомали Рахмон обозначил основные направления внутренней политики, подвел итоги развития Республики Таджикистан в 2017 году и отметил: «Принимая во внимание созидательный вклад молодежи в стране, 2017 год мы объявили Годом молодежи. Этот шаг сыграл заметную роль в реализации государственной политики по поддержанию молодежи. Данная инициатива придала серьезный импульс повышению чувства патриотизма, формированию мышления молодежи в духе национальной гордости, самосознания и самопознания».

Как видно из Послания многоуважаемого Президента Эмомали Рахмона, Правительство уделяет большое внимание заботе о молодом поколении, эта забота не только ограничилась объявлением Года молодежи, нужно понимать, что решение молодежных проблем и дальше будет оставаться важнейшим направлением разносторонней деятельности Правительства Таджикистана. Лидер нации уважаемый Эмомали Рахмон перед ответственными должностными лицами, перед всем таджикским народом, перед всеми таджикистанцами поставил конкретные задачи по реализации данной политики.

Президент Таджикистана многоуважаемый Эмомали Рахмон объявил 2018-й год в стране годом развития туризма и народных ремесел. В целях совершенствования сферы туризма, соответствующего представления культуры и туристических возможностей страны на мировой арене, а также инвестирования в экономику государства, прежде всего в туристическую систему, Президент Республики Таджикистан многоуважаемый Эмомали Рахмон объявил 2019-2021 годы - Годами развития туризма и народных ремесел. Это одно из основных направлений развития экономики государства. История свидетельствует, что в древности регион Средней Азии был центром мировой народной цивилизации и народных ремесел; В древности у таджиков было более 400 ремесел, а сейчас их насчитывается более 4000 видов.

Основные образцы и изделия, изготовленные руками древних мастеров, представлены во многих музеях мира, виды древних ремесел хранятся в музеях мира. Кроме того, материальное природное и культурное наследие Республики Таджикистан включено в Реестр Всемирного материального наследия ЮНЕСКО, куда отнесены: древние памятники, города и мавзолеи, праздник Навруз, таджикский плов, шашмаком и фалак.

Для проведения игры «Мы - путешественники» необходим следующий реквизит: специальные дидактические учебные пособия, флажки на булавках (по количеству учащихся) и специальные регистрационные формы для учёта выполнения домашнего задания. Эти листы педагог подготавливает заранее и вывешивает на школьную доску непосредственно во время игры.

Смотри карту путешествий учащихся 6 класса на I-II полугодие по стране (Lesson 3-4 -Topical vocabulare. Triand means of transporst (Джамshedов П., Ходжаева С., Джаматов С., Алидодохонова К., Насруддинов С., Каримов Ш., Баротзода Ф. Английский язык. Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ. - Душанбе: Маориф, 2020. - 176 с.) [12, 60, 149, 152, 153].

Необходимое для игры специальное учебное дидактическое пособие является цветной красочной картой, на которой расположены округа (по количеству месяцев обучения), которые путешественники во время своей воображаемой поездки должны пройти. Препятствиями могут быть нарисованные на карте небольшие горки или близлежащие мостики через речки. Возле каждого из препятствий установлены таблички, на которых указаны учебные месяцы. Флажки всех школьников прикреплены к первому барьеру. Номер флажка соответствует номеру фамилии школьника в специальной регистрационной форме. В конце каждого месяца происходит подведение итогов каждого отдельного ученика и сравнение результатов с предыдущими результатами. Такая игра позволяет наглядно видеть успехи каждого ученика по перемещению его флажка к следующему препятствию. Именно достижение успехов и наглядность являются целью этой игры и соответствующего дидактического руководства.

Специальная регистрационная форма выполнена в виде плакатов, в которых число ячеек соответствует количеству учебных дней в месяце и фамилиям школьников (школьникам можно дать поручение, чтобы они сами изготовили эти плакаты согласно образцу, который показывает педагог или школьники посмотрят образец в Сети интернет). В этих регистрационных формах все учащиеся или учащийся, играющий роль преподавателя, отмечают выполнение домашних заданий. Это можно выполнять следующим образом. В начале урока преподаватель просит школьников проверить домашнее задание друг друга. Школьникам необходимо быстро обменяться тетрадями, чтобы выполнить просьбу педагога. Затем ведущий, выбранный среди учеников, зачитывает фамилии школьников, а они при этом должны сообщить ему, выполнили они домашнее задание или не выполнили. Педагог в регистрационной форме напротив фамилии каждого школьника отмечает знаком (+) или (-) выполнение или невыполнение задания, а ведущий продолжает оглашать дальше список фамилий. В этом случае можно использовать несколько вариантов – например, список фамилий читает не преподаватель, а один из учеников или все ученики по очереди; или школьники во время перемены проставляют в регистрационной форме отметки о выполнении задания. Такая работа должна протекать в быстром темпе и занимать не более 2-3 минут.

Непосредственно саму игру начинают с того, что педагог школьникам в классе показывает карту и озвучивает её название. Он обращается к школьникам с вопросами - кто является путешественниками? Каким образом они путешествуют? Дети на поставленные вопросы должны давать развёрнутые ответы, например, путешественникам для достижения поставленных целей необходимо преодолевать ряд трудностей, препятствий, путешественник должен воспитать в себе любовь к труду, терпение, силу воли, самостоятельность. На следующем этапе преподаватель предлагает школьникам представить себя путешественниками и, преодолев трудности изучения английского языка, подняться на вершину этой горы — вершину успеха. Эта игра

является соревновательной игрой (кто первым достигнет вершины, преодолевая все препятствия на своём пути), поэтому школьники считают эту игру интересной и увлекательной.

Модель II - игра «Учиться может быть весело!»

Дидактической целью этой игры является дальнейшее закрепление и развитие у школьников их общих познавательных интересов; ответственность за порученную работу; воспитание активных людей с твёрдыми жизненными позициями; проявление гуманизма к людям и природе. Этот урок-игра рассчитан на художественное и эмоциональное восприятие, обсуждение между школьниками стихов, рассказов таджикских и русских поэтов и писателей на английском языке; необходимо научить детей широко использовать в своей речи диалоги-шутки, скороговорки, загадки, пословицы.

Здесь уместным будет привести слова В.А.Сухомлинского: «... В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития» [190, 191]. В состав этой модели не только включены, но и объединены множество различных форм игры, используемых в образовательном процессе, имеющих единую игровую цель. Целью этих занятий является определение не только победителей в различных этапах, играх, конкурсах, соревнованиях, но и призеров в приобретении знаний и достижении желаемых целей. Для проведения этой игры используют наглядное пособие – это плакат «Наши победители», где фиксируются фамилии лучших школьников [51, 52].

Так же при проведении урока можно использовать такую игровую форму, как игру «Как нам интересно!». Эту игру можно проводить, включая в неё взаимную оценку и самооценку школьников, споры с педагогом, исправление заведомых ошибок со стороны педагога, скороговорки на быстрое произношение, ребусы, загадки, выпуск стенгазет, оформление и рецензирование книжек-малышек, сказки, рассказы, постановки, инсценировки, конкурсы и др. [59].

Проводя этот эксперимент, для большей наглядности мы подготовили и повесили на школьную доску план-график намеченных соревнований, праздников, конкурсов, что также способствовало развитию таких педагогических характеристик учащихся, как активность, ответственность, организованность, что в свою очередь повысило эффективность их учебной деятельности. Применение указанных форм игрового процесса, во-первых, способствует формированию у учеников активной речи, практическому освоению умениями общения на английском языке, расширяет лексический запас учащихся. Во-вторых, указанные формы предоставляют возможность учащимся ощутить себя взрослым, ответственным за свои решения и поступки, способствуют усовершенствованию этического поведения. Такой состав различных видов игрового занятия в модели II даёт возможность мотивировать и анализировать каждое задание, которые выполняют учащиеся, а также принимать во внимание их личные потребности в словах, формах, фразах и выражениях для свободного общения. Например, использование пословиц и поговорок становится значительно эффективнее при соблюдении следующих условий: во-первых, если ученики осознают важность их изучения для устного английского общения и глубокого понимания английской речи, и во-вторых, если учитель анонсирует проведение конкурса на лучшее знание английских пословиц или тематического урока, например, «Пословица – помощник во всех делах» (Lesson 23, 51-52, Topical vocabulary [23, 26 29, 60, 91, 97, 158-160]).

Сказанная к месту пословица украшает речь учащихся, делает её более выразительной, гладкой. Хорошо отобранные и усвоенные пословицы и поговорки обогащают учащихся, расширяют их умственный горизонт, дисциплинируют, поскольку в них выражены определённые жизненные итоги, нормы поведения, советы, предостережения, назидания. Дети очень охотно заучивают пословицы и поговорки. И это естественно, так как слово в предложении в десятки раз легче запоминается.

Пословица – краткое образное, законченное изречение с назидательным смыслом. Синтаксическая пословица представляет собой законченное предложение, заключающее в себе суждение, поучение, совет, притчу, например, «Diamond cut diamond» – «Нашла коса на камень». Поговорки имеют те же общие характерные особенности, что и пословицы, но синтаксически незаконченные предложения, например, «Better late than never» – «Лучше поздно, чем никогда».

В связи с этим возникает вопрос отбора пословиц для школьной программы обучения иностранным языкам. Мы считаем, что в учебный процесс школьникам необходимо включать определённое количество поговорок и пословиц, желательно предлагать детям такие поговорки и пословицы, которые бы отличались употребительностью и были бы полезны в воспитательном отношении. Пословицы не должны содержать грамматических сложностей. Надо давать ученикам вначале те пословицы, которые они хорошо знают на родном языке. Использование пословиц и поговорок на уроках английского языка в VI классе школы при изучении предлога at. Как известно, в ряду других предлогов at является весьма употребительным. До начала урока на доске нужно написать несколько предложений.

- 1) Victor comes at six;
- 2) My brother is at home;

После того как были выяснены предназначения предлога at, надо написать на доске поговорку: «Rain at seven, fine at eleven». Как и следовало ожидать, ученики переводят ее дословно: «Дождь в семь, светло в одиннадцать». Нужно предупредить детей, что здесь говорится о человеке, который непостоянен, у которого без конца меняются намерения, суждения и т.д.

Более начитанные из учеников могут находить нужный эквивалент английской поговорки: «Семь пятниц на неделе». Рифмующиеся слова особенно прочно запоминаются и служат надёжной предпосылкой для дальнейшей работы над языком. При обучении каждая произнесённая пословица преследует определённую цель. Так, слово better много употреблялось лишь тогда,

когда ученики прошли учебную тему «Степени сравнения имён прилагательных», а слова *late, never* - когда познакомились с наречиями.

Знание грамматики в том или ином объеме – обязательно. Не понимая оборота *there is*, ученики, конечно, не сумеют найти эквиваленты пословицы «*There is place no like home*» - «В гостях хорошо, а дома лучше». Переход от лёгких форм к сложным осуществляется и преследует цель развития интуитивного чувства языка, основанного на умелом пользовании словарным запасом. Пословицы и поговорки, количество которых в любом иностранном языке огромно, в свою очередь помогают раскрывать разнообразные стороны структуры языка. В том же VI классе нужно было закрепить знания по теме «Употребление модального глагола «*can*». Предлагается на доске написать поговорку: «*Newer say I can't say I mill*».

Пословица помогла осознать отрицательную форму модального глагола. Слова, не всегда заметные в учебнике, но сказанное к месту в несколько шутовском тоне, надолго остаются в памяти ученика. О непостоянстве замечательно говорить прибаутка «*Rain at seven, fine at eleven*», и не воспользоваться ею было бы неверно как и ироническим замечанием «*Rain no game*», когда необходимо сказать об ученике, желающим отделаться от письменной работы. С учётом знаний, учащимся нужно классифицировать пословицы и поговорки по различным признакам. Это даёт возможность учащимся глубоко почувствовать особенности языка.

В качестве примера можно привести следующее: лексическая работа на тему «Роды имён существительных» (изучить пословицы, новые выражения, стихотворения и др.) будет более эффективной, если до изучения этой темы учитель порекомендует ученикам поиграть в игру «Наши интервью», в этой игре школьники научатся использовать полученные знания об именах существительных. В данном случае учебная деятельность имеет глубокую психологическую основу, поскольку игра обеспечивает дополнительную мотивацию. Это побуждает школьников стремиться к итоговому результату, кото-

рый проявляется в успешном участии в отдельных игровых заданиях [166, 167].

Особенность вышеуказанных игровых форм заключается в том, что они нацелены на развитие интеллектуальной и коммуникативной мотивации учащихся, придавая значение аспекту общения на английском языке, на обширное применение английских игр слов, загадок, скороговорок, пословиц и т.п. Некоторые из игровых методов, например, исправление преднамеренно допущенных учителем ошибок, позволяют со стороны учителя привлекать учеников в устное общение на английском языке, воспроизводить характерные разговорные ситуации, которые наиболее схожи на естественное общение, и формировать мотивированный спрос у учащихся различных возрастных категорий - умение говорить на английском языке.

Игра в широком понимании открывает дорогу в мир творчества, в мир труда. В процессе игры у детей формируются собственные привычки - это стремление к познанию, развитие внимания, самостоятельности мышления, умение концентрироваться на решении задач. Играя, дети не осознают, что учатся: они развивают воображение, расширяют запас понятий и идей, ориентируются в нестандартных ситуациях, запоминают новые знания. Увлекаясь игрой, дети не осознают, что учатся: развивают воображение, пополняют запас понятий и представлений, ориентируются в необычных ситуациях, запоминают новые знания. Во время игры дети обычно очень дисциплинированы, сосредоточены и внимательны.

В учебной деятельности предложено использование следующих типов уроков с игровыми принципами:

1. Урок-постановка;
2. Урок с игровым эпизодом;
3. Урок-итоги.

Ниже нами каждый из этих типов уроков детально характеризуется (При этом нужно предложить учащимся самостоятельно прочитать книгу

Ш.А.Амонашвили - Единство цели. - Глава II. -Хвала уроку. -С.42-93) [1, 9, 19, 64, 73-77, 97].

Уроки-инсценировки (уроки - драматизация)

Включение в учебный процесс ролевых уроков или ролевых игр диктуется требованиями программного материала учебника, который дают возможность воспроизводить учебный материал при помощи действий, мимики, поз, жестов. Учебник английского языка для 6 класса и программа дают возможность учителю применять на занятиях обширные объёмы материала для представлений, следовательно, способствует ученикам не только повторение прочитанных текстов, но и позволяет использованию выразительность в речи, изменять тон, с помощью паралингвистических средств, совершенствовать умения свободного речевого общения на английском языке.

Отдельного упоминания в этом типе игр заслуживают игры-импровизации. Суть их в том, что персонажи заранее знают характер своей роли, основную сюжетную линию игры. Но игра проходит в форме импровизации.

Опытный русский и советский педагог С.Т.Шатский отзывался об игре - инсценировке следующим образом: «Как можно видеть, представление это, в сущности, являлось своеобразной работой над своими ролями при непосредственном участии руководителя, дававшего детям очень серьёзные задачи и избегавшего мелочных указаний. Чем дальше разрабатывалась пьеса, тем становилось яснее, что эта форма детской деятельности есть художественная, выразительная игра, имеющая тот же характер, как игра в куклы» [13, 14, 78, 164, 193].

По словам А.Н.Леонтьева, ролевая игра относится к пограничным играм, которые демонстрируют модели переходного этапа игры к неигровой деятельности, к которой они непосредственно подготавливаются [120, 121, 124]. В связи с этим игровое представление считается одной из потенциальных переходных форм к художественной деятельности, имеет характерные особенности влияния на других.

По ходу экспериментальных работ игры-инсценировки проводились в течение трёх этапов. В первую очередь (первый этап) роли распределялись учителем или ученики самостоятельно выбирали персонажа, которого нужно исполнить. На следующем этапе учитель организовал формирование групп учащихся для представления постановки (заранее предусматривалось составление каждой группы, учитывались индивидуальные особенности учащихся, степени владения английским языком). На третьем уровне ученики самостоятельно могли организовать творческие группы для постановки выбранных рассказов.

Успешная драматизация происходит при условии, когда учитель применяет определённые методы, которые необходимы на постоянной основе, использует на занятиях для достижения психологического расслабления учеников и освободить их от усталости.

К примеру, можно предложить следующее: попросить учащихся выразить такие чувства, как разочарование, удивление, радость сначала только при помощи мимики, затем устно; показать, как ученик, заслуживший похвалу, приходит домой; как ученики могут приветствовать друг друга или своего учителя; прочитать одинаковое предложение, используя различные интонации – восклицательную, вопросительную, повествовательную. Чтобы научиться выразительно произносить речь или читать, необходимо чаще использовать чтение диалогов – зарисовок на тему: «Давай поговорим!». Также в рамках данного исследования можно организовать проведение конкурса с номинациями – лучшая инсценировка или лучшая роль в инсценировке.

Урок с включением игр-эпизодов

При проведении данного типа урока педагог включает в обучающий процесс различные фонетические игры, загадки, ребусы, которые позволяют расширить лексический словарь школьников, закрепить грамматические правила, тренировать фонетический слух и др. Игры-эпизоды характеризуются более обширными и комплексными игровыми действиями сравнительно с

играми-миниатюрами. Учитель выбирает место игры – в начале, середине или конце урока. Ниже мы представим характеристику отдельным играм.

Кроссворд на тему: «Лексика английского языка»

Способности и возможности школьников, их характеры в играх и игровых выдумках раскрываются гораздо ярче по сравнению со стандартными способами обучения, даже самыми безупречными с методической точки зрения. Здесь считаем уместным привести ценное высказывание В.Ф.Шаталова, где он отмечает: «Не секрет, что те, из которых на занятиях нельзя вытянуть ни единого слова, становятся настолько активными в играх, что их даже невозможно себе представить в классно-урочных буднях и повседневной жизни в классе. В игре они обретают не только равенство, но и способность руководить другими. Они могут переломить ход игры таким образом, что даже отличники будут разводить руками. В их действиях чувствуется глубина мышления. Они действуют рефлексивно, смело, масштабно, нестандартно!» [207]. По словам Государственного деятеля и известного таджикского учёного С.Ятимова, основной словарный запас языка и лексический фонд доступны каждому в памяти человека, в письменных и электронных источниках. Такая доступность сравнима с посевным полем, с одной лишь разницей, кто, как и какой потенциал имеет, чтобы её обработать, использовать, достичь определённой степени эффективности в зависимости от постановки индивидуальных или коллективных целей [213].

На уроке преподаватель предлагает школьникам вписать слова в горизонтальном направлении, значение данных слов и словосочетаний указывается ниже. Учитель уведомляет учеников – если выполнить эту задачу правильно, то в отмеченных вертикальных клетках сможете прочесть слово, которое характеризует словарный запас. После завершения задания можно проверить свои знания, при помощи словаря из учебника.

Уроки-итоги

Считаем верным в рамках нашего исследования отметить высказывание французского учёного Луи де Бройля: «все игры, даже самые простые,

имеют много общих элементов с работой учёного. В том и другом случае сначала привлекает поставленная загадка, трудность, которую нужно преодолеть, затем радость открытия, ощущения преодоленного препятствия. Именно возможность испытать всю гамму озвученных эмоций привлекает всех, независимо от возраста. Желание играть свойственно не только детскому или подростковому возрасту. Можно считать, что склонность к игре, возможность играть, являющаяся чем-то ребяческим, способствует развитию науки? На этот вопрос следует ответить утвердительно» [126].

Урок-итог преподаватель проводит в конце каждого месяца. На этом уроке происходит определение достижений всех учащихся в разных номинациях – это выполнение домашних заданий, чтение, письмо. В специальной регистрационной форме педагог оценивает выполнение всеми школьниками домашних заданий. Чтобы определить прогресс ученика в письме, учитель предоставляет ученикам выполнить письменное задание на занятие, предшествующий итоговому занятию. На последнем уроке быстрота чтения каждого учащегося определяется с помощью секундомера по специально выбранному краткому отрывку текста, в дальнейшем учитель анализирует выводы и их сопоставляет с предыдущими результатами.

Визуализация прогресса учащихся осуществляется с помощью карты: флажки успешных «путешественников» перемещаются к следующему препятствию, запланированному на предстоящий месяц. Частичный успех учащегося фиксируется перемещением флажка между двумя преградами до середины. Флажок того «путешественника», который не преодолел препятствие, остаётся на прежнем месте. В завершение занятия каждый учащийся оценивает свою работу за прошедший месяц, после чего совместно с педагогом определяются задания на следующий период.

ПРАЗДНИК ЛЮБИТЕЛЕЙ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Лучшим временем проведения праздника любителей английского языка является конец II четверти учебного года. Школьники имеют время и возможности в течение I-II четвертей выучить пословицы на английском

языке, красиво их оформить в виде плакатов, рисунков. Задача педагога сводится к тому, что ему необходимо сгруппировать пословицы согласно темам, найти дополнительные материалы, раздать их между учениками, определить ведущих, выбрать звуковое сопровождение игры и игры с пословицами. Учитель вместе с учащимися должны предварительно организовать несколько репетиций, и продолжить это мероприятие в качестве праздника. В дополнение предлагается программа праздника любителей английского языка, проведенного в средней школе № 24 города Худжанда. В подготовке структуры этого мероприятия участвовала преподаватель английского языка этой школы, диссертант Н.Асророва.

3.2. Особенности использования моделей игровой деятельности в обучении английскому языку в среднем концентре

В исследовательской работе мы провели определенную методическую интеграцию, в процессе которой были подведены итоги общих форм игровых действий и особенности изучения английского языка, актуальные в педагогической практике в 6 классе таджикской школы.

Также были определены: пути личностного воспитания и развития таджикского школьника, как принципиального социального заказа современного общества, триединая задача по обучению школьников речевому общению на английском языке, что дало нам возможность выявить и определить пути решения этих педагогических вопросов, то есть - необходимость создания у учащихся положительных побуждений к обучению и учебного интереса к английскому языку в учебно-воспитательном процессе, которые должны опираться на индивидуальный подход к каждому учащемуся. Желание в полной мере учитывать возрастные особенности учащегося ясно проявляется в основе процесса обучения, в частности, в его игровой организации: мы создали общие модели игровой деятельности для учебно-воспитательной деятельности шестиклассников.

Модельная система игровой деятельности, являющаяся нашей педагогической разработкой, направлена на создание игровых методик преподавания английского языка школьникам таджикской школы среднего школьного возраста, данная методическая разработка направлена на эффективную интеграцию учебной и игровой деятельности, которая будет способствовать осуществлению коммуникативной направленности в изучении школьниками английского языка.

При моделировании методологии игровых технологий мы применяли основные дидактические принципы – практические опыты, ориентированные на развитие особенностей учащихся, основывались на формировании мотивационного отношения к обучению, аналитическую деятельность учащихся, совместную работу учителя и учеников, принципы гуманизации и личностного подхода к каждому школьнику. Исходя из этого, анализ игровых моделей проводился нами с учётом образовательных требований, выявленных Ш.А.Амонашвили, исходя из психических особенностей каждого учащегося.

Согласно Ш.А. Амонашвили, ключевым образовательным требованием является регулярное сопровождение ребёнка чувством самостоятельности в учебном процессе. Развивая это определение, он подчеркивает необходимость, прежде всего, создания оптимальных условий для целостного, педагогически значимого развития и обучения учащихся. Затем следует научиться управлять этим процессом, исходя из растущих потребностей детей и учитывая их собственные требования, позиции и интересы. Для того чтобы обучение стало для школьников глубоким жизненным смыслом, необходимо, чтобы предлагаемая взрослыми деятельность воспринималась ими как самостоятельно выбранная.

Отмечая полученную в игре познавательную активность, Ш.А.Амонашвили подчеркивает, что её необходимо сохранить и развивать дальше в ходе обучения [8,11]. Основываясь на психолого-педагогических характеристиках учащихся, установлении специфики игры в учебном процессе, нами гипотетически сделано предположение, что игровая деятельность

в школе должна быть реализована организацией процесса обучения с включением в него единой системы последовательно сменяющих друг друга ситуативных игр [176].

Чтобы каждый учащийся развивался в школе целенаправленно, этот процесс должен осуществляться через нравственно-этическую, осознанную, образовательную, коммуникативную деятельность, формирование личности каждого ученика должно проходить в соответствии с групповыми или социально-ориентированными формами организации учебного процесса. Ребенок, не общаясь с другими детьми, не сможет развиваться равноправным членом общества, не сможет сформировать свои индивидуальные особенности. Развитие происходит через преодоление препятствий, в соответствии, оно требует от ребёнка стараний и напряжённости всех возможностей, развития силы воли.

Создание игровых ситуаций должно проводиться таким образом, чтобы учащийся в процессе обучения, совместного с другими учащимися – своими сверстниками, овладевал полезными навыками и умениями, сосредоточился на достижениях и поведении своих одноклассников и поднялся выше среднего учебного уровня и одновременно старался быть лучшим.

Учебные задачи, направленные на общее умственное и психологическое развитие школьников, требуют выдвижения определенных требований к игре, которая используется как одна из форм обучения английскому языку таджикских школьников; формирование и активность у детей различных психических процессов обеспечиваются в результате игровой деятельности. Например, вовлечение в процесс обучения различных игровых приёмов, как «Запомни и повтори», «Что лишнее?», «Кто больше?» и других позволяют преподавателю активизировать у учащихся их мыслительные процессы, сформировать внимательность, память, логическое мышление. Кроме того, такие учебные игры, как, например, «Наши интервью» и ряд других игр, различные виды конкурсов позволяют преподавателю включить в учебный процесс творческое начало, предлагать ученикам познавательные задачи, при

решении которых дети проявляют воображение, фантазию, составляют собственные рассказы, дописывают концовку рассказа по заданному началу и др.

В обучающих играх: «Мы – победители», «Учиться нужно весело!» ученики осваивают навыки групповой работы, испытывать неудачи коллектива, гордиться успехами одноклассников. В итоге, мы попытались привлечь учеников в интересный обучающий процесс через организацию игрового процесса, внедрить обучение в нынешнюю жизнь каждого ученика, включить различные стороны умственной жизни учащихся в учебный процесс.

В процессе конкурса–соревнования «Мы – победители» у учащихся повышается эмоциональность, возникает уверенность в своих силах, стремление побеждать. Стремление школьников стать победителями в игре «Учиться можно весело!» направляет преподавателя на создание эмоциональной атмосферы, в которой у школьников увеличивается соответственно их мотивационная деятельность. В условиях правильно организованного процесса учебная деятельность преобразуется в совершенно новый вид: ученик снова и снова стремится вернуться к ней, испытывая широкий спектр эмоций. Это и счастье, и радость от собственных успехов, и сочувствие к одноклассникам в их ошибках и огорчениях, и поддержка друзей в трудностях и неудачах. Кроме того, учащиеся начинают активно помогать учителю в организации учебных занятий и подготовке праздничных мероприятий для других классов. Поддержка и благодарность со стороны учителя придают ученику уверенность в достижениях, что, чаще всего, доставляет радость самим учащимся, стимулирует их интересы и формирует интеллектуальные потребности.

На основании игровой методики мы стремимся к тому, чтобы преподаватель и ученик выполняли совместную деятельность, чтобы эта деятельность требовала от ученика (и, соответственно, усиливала) и помогала развитию положительных качеств, тормозила отрицательные качества, обеспечивала радость жизни, выражала сущности конечных требований образователь-

ного процесса учащихся. В результате, принимая активное участие в играх, ученики не только участвуют, но и в то же время обучаются, развиваются, совершенствуются; помимо этого, в ходе игрового процесса развивается, согласно мнению Ш.А.Амонашвили, ощущение взросления.

С целью обеспечения постепенного перехода учащегося от игры к обучению, нужно найти различные методы оценки его успехов, в таком случае не стоит ограничиваться пятибалльной системой, которая используется во всех учебных заведениях [6, 7, 26]. В связи с этим можно только приветствовать переход на десятибалльную систему оценок в системе среднего образования Таджикистана.

Различные упражнения, соревнования, конкурсы, а также похвала и поощрение со стороны педагога выступают своеобразной самооценкой школьников, когда они оценивают собственную работу, достигнутый уровень языковых знаний, соответственно, это самооценка их умений и навыков, выявление того, что ещё не изучено и не освоено и желание его изучить и освоить. Например, в модели I использование таблиц, в которые вносятся победы команд, в модели II - использование специальных регистрационных форм по выполнению домашних заданий, плакат «Наши победители» позволили наглядно представить успехи и прогресс школьников. При наблюдении за деятельностью других школьников приобретает коллективный опыт, а сравнение результатов этой деятельности позволяет давать своим способностям объективную оценку, осознанно решать познавательные, моральные и речевые проблемы, повышая, соответственно, престиж школьника в классе. Завершая эту мысль, нужно указать, что, во-первых, в разработанных моделях формулирование самооценки, как и учебных, познавательных мотивов, носит целенаправленный, систематический и последовательный характер; во-вторых, здесь впервые ученик начинает самостоятельно оценивать свои действия.

Мы поддерживаем мнение А.П.Усовой, где она считает, что намерение «быть лучше других», выражающееся в играх, является одним из требований

умения различать свои сильные и слабые качества, то есть определять реальное состояние, способности и лидерство в группе. Формирование особенности учащихся основывается на совместной работе, а детские игры способствуют усовершенствованию, взаимному содействию, сотрудничеству, необходимым в играх, когда в поединке один становится победителем, а проигравший приветствует его с победой, пожимает руку [196].

Применение игровой формы обучения было обусловлено и особенностями обучения английскому языку в национальных школах. В освоении английским языком ученики сталкиваются с трудностями – это недостаток мотивации к изучению английского языка. Исходя из этого, необходимо проводить воспитательную работу, направленную на повышение осведомленности учеников о социально-личностном характере овладения иностранными языками, в том числе английским, что способствует успешной реализации воспитательной функции обучения английскому языку. Учащийся уже давно говорил бы по-английски, однако он полностью удовлетворяет свою потребность в общении с другими людьми, поэтому его потребность в овладении другим языком как средством общения крайне низка. Необходимо больше мотивации, чтобы последовательно поддерживать желание и приверженность учащихся изучению английского языка. Такое желание может быть создано только в среде, способной удовлетворить потребности учащихся.

Имеется ещё одно препятствие - это личностные ограничения, которые могут появляться у отдельных учащихся относительно ко второму иностранному языку: трусость, стеснительность, неопределенность, сомнение и неудовлетворительные оценки за допущенные языковые ошибки. Чувства страха – это самое сложное препятствие, которое следует преодолеть при изучении иностранного языка. Учитель помогает шестиклассникам преодолеть это чувство на уроках английского языка, когда он проводит эти уроки игровым способом, отличавшимся от традиционных уроков, в частности, от занятий на родном языке, учитель применяет элемент новизны как основной речевой стимул, вызывающий у учащихся стремление к обучению английского

языка. Таким образом, игровые элементы, являющиеся полностью новыми для учеников, в отличие от других форм учебного процесса, обладают сильной мотивацией, способствуют активности учащихся в освоение ими английского языка.

Многие учителя опасаются командных игр и отказываются от их применения на занятиях по причине шума, а также возможных конфликтных случаев. Несмотря на это, с нашей точки зрения, рабочий шум вполне допустим в рамках учебной деятельности. В то же время в совместной игре ученики испытывают удобство и благополучие – им дается независимость: они сами принимают решения, кто выступит первым, кто ответит позже. Они могут говорить не в тот момент, когда вызывает учитель, а когда сами считают необходимым. Прежде всего, практика подтвердила, что шум на занятиях понижается, когда у учащихся начинают развиваться привычки к командной деятельности.

Что касается противоречий, на наш взгляд, разногласие – это подарок учителю. Почему? В традиционном обучении ученики делают задание самостоятельно и берут на себя ответственность перед учителем за качество выполнения своей деятельности. С кем же в таком случае им конфликтовать? К тому же, учитель требует контроля над собой, и ученики стремятся действовать соответственно. В общении с одноклассниками учащиеся испытывают ощущение и ведут себя более уверенно, они будто раскрепощаются. В результате дискуссии разногласие в командной работе ясно показывает поведение учеников, негативные моменты отношений между учащимися, в конечном итоге определяя уровень развития коллективного опыта.

В связи с этим разработанная система игровых моделей и игровая позиция педагога выступают одним из способов реализации этих принципов в обучающем процессе, особенно при изучении школьниками английского языка, создании на уроке положительного эмоционального климата, который позволяет школьнику избавиться от страха, неуверенности, а педагог к со-

вершенствованию образовательного процесса подходит более творчески и свободно.

Эффективность в обучении и воспитании детей не достигается разработкой только одного подхода к педагогическому образовательному процессу. Необходимо использовать различные организационные подходы в учебной деятельности, варьировать различные методы воспитания и обучения, и только в этом случае можно достичь активизации внутренних процессов и внешних действий учащихся, направить их на самостоятельное обучение и положительно влиять на развитие и формирование их познавательной деятельности.

3.3. Проверка эффективности разработанной методики по использованию игрового начала для активизации речевой деятельности учащихся на занятиях английского языка в среднем концентр

В обучающем процессе решение теоретических задач невозможно без практического их подтверждения, педагогическая практика подразумевает воплощение в жизнь теоретических выводов при построении определенных методических систем для организации процесса обучения, практическая педагогическая деятельность позволяет добиться положительных результатов при изучении учащимися неродного языка.

В нашем диссертационном исследовании была выдвинута гипотеза, для проверки которой проведён педагогический эксперимент согласно методикам, приведённым в литературных источниках [44, 76, 113].

Главной задачей учебного эксперимента стал анализ результативности разработанного подхода, в пределах которого изучались игровые средства обучения английскому языку в шестом классе общеобразовательного учреждения.

Согласно А.П. Усовой, педагогический эксперимент — это фактически усовершенствованная модель образовательного процесса, разработанная для

достижения более высоких показателей в обучении и воспитании учащихся, чем те, что наблюдаются в рамках традиционной образовательной практики [196].

Учитывая актуальность проблемы, был спланирован и реализован педагогический эксперимент, основной целью которого стало решение следующих задач:

1. Определить влияние индивидуальных игровых методов (с присущими им особенностями) на формирование мировоззрения и познавательных предпочтений учащихся 6-х классов на уроках английского языка.
2. Оценить адекватность и эффективность подобранных игровых материалов для обучения учащихся определенной возрастной группы (6-й класс).
3. Выявить оптимальное место и продолжительность применения игровых учебных материалов на различных этапах урока (начало, середина, конец), обеспечивая при этом логическую последовательность основного учебного материала и определяя необходимое время на их освоение.
4. Изучить различные формы организации учебного процесса с использованием игровых технологий и определить их образовательную эффективность в реальных условиях.
5. Оценить влияние включения игровых элементов в обучение на уровень знаний и активизацию речевой деятельности учащихся среднего звена.

До начала образовательного педагогического эксперимента были определены этапы эксперимента, их сроки проведения, каждый этап был охарактеризован индивидуальными задачами и содержанием, мы разработали методику проведения образовательного педагогического эксперимента.

Первый этап, включавший 2018-2019 гг., был охарактеризован проведением констатирующего эксперимента в общеобразовательных учебных заведениях Таджикистана, он был проведён в средней школе № 24 города

Худжанда и в школе № 57 Б. Гафуровского района Согдийской области. В констатирующем эксперименте были проведены исследования, в которых нами осуществлялось наблюдение за процессом обучения (учащиеся участвовали на уроках), проводились интервью и опросы учителей. Параллельно проводились опрос и анкетирование учащихся. Основная цель опроса и анкетирования учеников было выявление уровня развития их знаний познавательной деятельности при введении в обучающий процесс игрового содержания.

Эксперимент охватывал 250 школьников–шестиклассников в трёх школах, которые составили 124 экспериментальных класса и 126 классов контрольных. Для контрольных классов преподавание проводилось по традиционным методикам, которые были использованы ранее, что касается экспериментальных классов, то в них преподавание было осуществлено согласно методическим рекомендациям, разработанным нами. Предполагалось осуществлять деятельность учащихся, совершенствуя средства обучения и методы обучения.

На первом этапе экспериментально-опытной работы игровая деятельность в экспериментальных классах осуществлялась фрагментарно, вводясь лишь в содержание некоторых уроков для решения локальных задач (например, развития памяти, наблюдательности школьников). На этом этапе подтвердилось наше предположение о различном восприятии дидактической игры каждым учащимся.

В частности, было замечено, что когда педагог заранее не сообщал о системе оценивания за участие в игре по английскому языку, около 7% учащихся не проявляли должной активности. Беседы с этими школьниками после занятий показали, что они не смогли быстро адаптироваться к нестандартному и непривычному для них формату образовательного процесса. Этот эффект усиливался тем, что участие в игре было предложено на добровольной основе, и они могли отказаться. Примечательно, что с учениками заранее была достигнута договорённость о необязательности участия в играх даже на

уроках.

На втором этапе (охватывающем 2019-2020 годы) были осуществлены исследовательские работы, целью которых являлось определение потенциала проведения занятия английского языка с применением игровых элементов, что, как мы предполагали, активизирует познавательную деятельность учащихся. Для обучения были отобраны игровые элементы, а объем и содержание отобранных материалов рассматривались по принципу доступной дидактики. Были разработаны игровые элементы и проведено предварительное тестирование.

В течение третьего этапа (2021-2022 гг.) проводился основной учебный эксперимент, целью которого стал контроль продуктивности внедряемых игровых элементов и, при необходимости, корректировка методик. Преподаватели экспериментальных классов применяли разработанную нами методику обучения английскому языку, используя предоставленные материалы и тесты, включающие игровые задания.

Материалы и тесты подобраны на основе анализа существующей педагогической и справочной литературы, методических и наглядных пособий и включают плакаты, слайды, дидактические карточки. При рассмотрении материалов, содержащих игровые элементы, большое значение придавалось ясности.

Эксперимент прояснил содержание отобранных материалов и их место в системе обучения. Разработан инструмент, с помощью которого устанавливается образовательная цель в соответствии с реализацией разработанной методики в образовательном процессе и использованием в образовательном процессе форм образовательной деятельности с игровыми элементами.

После оглашения итогов образовательного исследования был осуществлен их количественный учет, в котором применялись статистические методы непараметрического анализа. Для этого нами заранее сформированы уровни обучения в качестве учебных занятий с игровыми особенностями. На следующем этапе подготовленных уровней оценивается образовательная и

педагогическая целесообразность реализации наших идей в ходе обучения и используемая нами система знакомства учащихся с игровыми компонентами, развивающими их учебную деятельность.

Обучающий этап экспериментально-опытной деятельности характеризовался проведением непосредственно самого педагогического эксперимента, направленного на реализацию экспериментальной методики по уровням овладения знаниями учащимися при введении в учебный процесс игровых элементов. Таким образом, нами были получены значительные объёмы данных, которые систематизированы в таблице 1.

Таблица 1

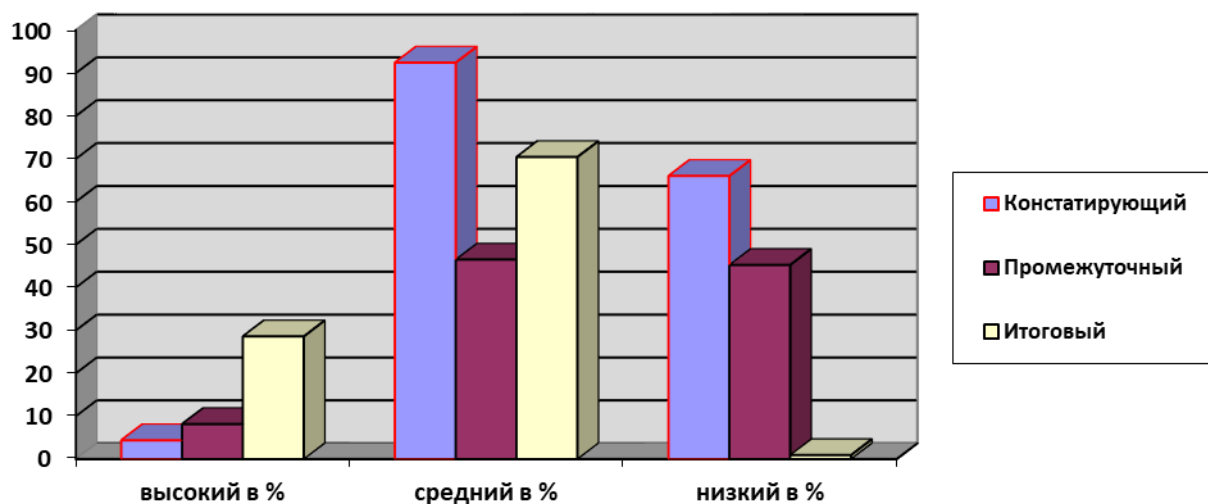
Количественный анализ результатов педагогического эксперимента по уровням усвоения знаний с игровыми элементами

№ п/п	Этап эксперимента	Уровни усвоения знаний формы учебных занятий с игровыми элементами					
		высокий		средний		низкий	
		число	в %	число	в %	число	в %
1.	Констатирующий	14	4,40	94	92,45	210	66,03
2.	Промежуточный	26	8,17	148	46,54	144	45,28
3.	Итоговый	91	28,61	224	70,44	3	0,94

Данные таблицы 1 показывают, что если на констатирующем этапе эксперимента высокий уровень усвоения показали всего 14 учащихся, то на итоговом этапе высокий уровень показали уже 91 ученик. Средний уровень усвоения от 94 на констатирующем этапе эксперимента возрос до 224 учеников на итоговом этапе. А низкий уровень усвоения наоборот понизился: от 210 учеников констатирующего этапа до 3 учеников на итоговом этапе эксперимента. Тенденция роста наметилась на промежуточном этапе по высокому уровню (от 14 до 26) и понизилась по низкому уровню (от 210 до 144 учеников, соответственно).

Наглядное изображение результатов эксперимента отражено в гисто-

грамме 1.



Гистограмма 1 - Количественный анализ результатов педагогического эксперимента по уровням усвоения знаний с игровыми элементами.

Научные исследования по использованию игрового принципа показывают, что к изучаемому языку возникает тогда положительное отношение, когда процесс обучения освобождается от императивного характера, следовательно, отношения между педагогом и школьниками строятся на принципах кооперативной педагогики, индивидуального и гуманного подхода к каждому ребёнку.

Когда на уроке английского языка царит атмосфера увлекательной работы, веселья, соревнования, интереса, то школьники в этом случае стремятся к учению. Как показали наши наблюдения, даже обычные задания, которые необходимо выполнить в игре, вызывали у детей желание анализировать, думать, учиться. Подтверждением этого наблюдения являются ответы шестиклассников, которые приняли участие в эксперименте. Например, после проведения урока с включением в него игровых элементов детям был задан вопрос: «Хотелось бы вам, чтобы в будущем уроки английского языка организовались в игровом формате?». После такого анкетирования в классе все ученики кроме одного ответили утвердительно. Они подтвердили свои отве-

ты тем, что уроки в игровой форме являются «привлекательными и интересными». О любимых играх учащиеся говорят следующим образом - «в них участвует много участников», «мысленно представляешь», «увлекательно фантазировать», «надо проявлять сообразительность и смекалку», «все понятно», «на уроке интересно и занимательно» и др.

В рамках проведённого эксперимента учащимся был предложен вопрос: «Хотите ли вы продолжать использовать игровые формы работы на уроках английского языка?». Полученные ответы были подвергнуты анализу и впоследствии обобщены в Таблице 2.

Таблица 2

Результаты анализа ответов учащихся на вопрос «Хотели бы вы продолжать играть в игры на уроках английского языка?»

№ п/п	Ответы школьников	Количество ответов	
		число	в %
1.	Утвердительные ответы:		
	а) «урок проходит весело»	52	75,36
	б) «урок проходит смешно и весело»	11	15,94
	в) «урок проходит занимательно и увлекательно»	7	10,14
2.	Как школьники обосновывают своё желание продолжать игру на уроке английского языка		
	г) «уроки занятные и интересные»	69	75,82
	д) «весь материал понятный»	6	8,69
	е) «нужно проявлять сообразительность и смекалку»	17	24,23
	ж) «интересно самим придумывать»	7	10,14
	з) «представляешь лучше написанное»	12	17,39
	е) «в них участвует много народа»	26	37,68
	Количество учеников:	69	100

В соответствии с нашей гипотезой о том, что эффективность обучения английскому языку может быть достигнута при условии, если игровое начало будет тесно связано с реальными коммуникативными потребностями учащихся и желанием познать мир средствами изучаемого языка, мы разработали комплекс игровых заданий в рамках экспериментального обучения.

Результаты обучения игровыми методами определялись также качеством усвоения изучаемых материалов, определяемым в ходе контрольных работ и результатами квартальной успеваемости школьников. Обучение с помощью экспериментальных методов также включало проведение обучающего эксперимента.

Чтобы иметь общее представление об уровне умений и знаний учащихся по английскому языку, в рамках эксперимента проведена проверка навыков и умений по видам речевой деятельности (письмо, чтение, разговорная речь, аудирование) для каждого класса. В качестве инструмента оценки при выполнении контрольных срезов принимались ответы: НО (нет ответа), НВ (неправильный ответ), НП (не полностью правильный ответ), ПП (полностью правильный ответ).

Результаты мониторингового опроса на вышеуказанных уровнях свидетельствуют о достаточно низком уровне знаний школьников, что отражено в таблице 3 и в гистограмме 2.

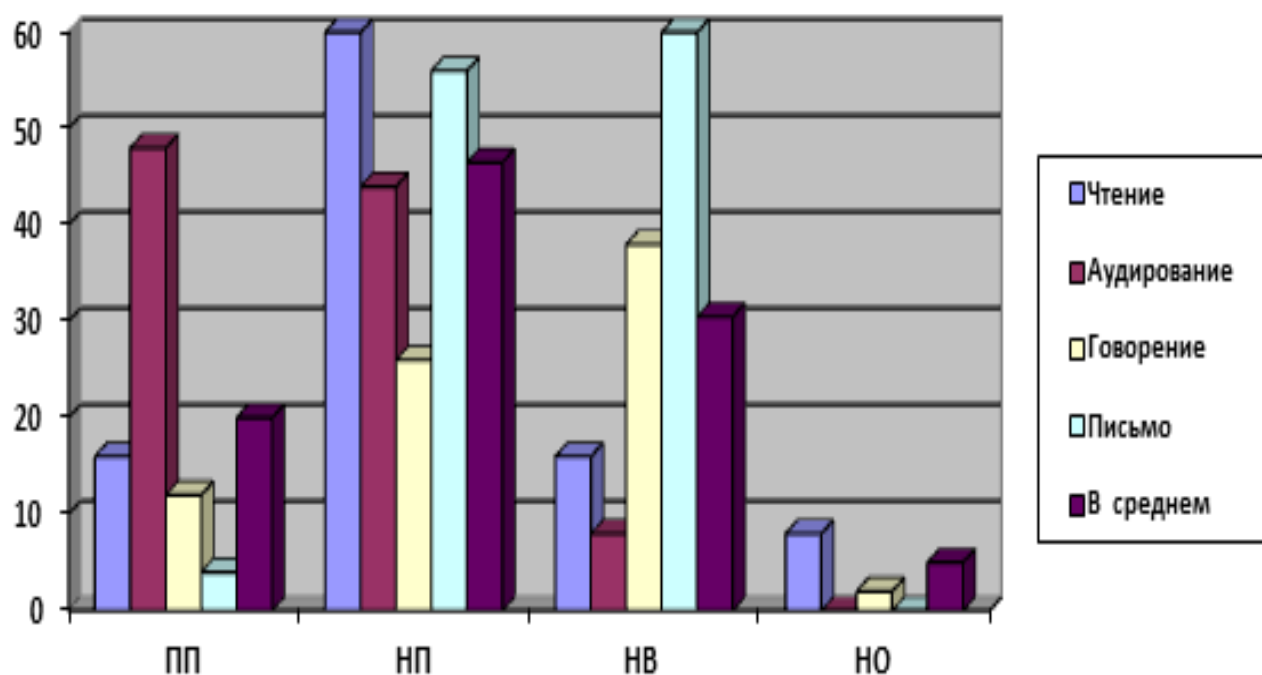
Таблица 3

Результаты тестирования уровня подготовки учащихся 6 классов по виду речевой деятельности на уроках английского языка с игровым началом

№ п/п	Виды речевой деятельности	Ответы учащихся в %			
		ПП	НП	НВ	НО
1.	Чтение	16	60	16	8
2.	Аудирование	48	44	8	-
3.	Разговорная речь	12	26	38	2
4.	Письмо	4	56	60	-

Гистограмма 2

Результаты тестирования уровня подготовки учащихся 6 классов по виду речевой деятельности на уроках английского языка с игровым началом



Данные таблицы свидетельствуют о том, что предлагаемая деятельность знакома школьникам, является для них интересной и тесно связана с реальными коммуникативными потребностями учащихся и желанием познать мир средствами изучаемого языка.

В эксперименте также выявлено, что в большинстве случаев теоретические знания школьниками усваиваются формально. Школьники могут научиться правильной формулировке понятий, приводить примеры, но смысла в целом они не понимают. Были исследованы знания, навыки и умения школьников при изучении ими английского языка и анализ полученных результатов показал, что в основном школьники между понятиями и явлениями языка не научились устанавливать связи. В эксперименте были получены результаты, согласно которым только 68% шестиклассников знают грамматические правила, но среди этих детей очень низок процент применения этих

знаний на практике, и большинство школьников по-английски говорить не могут.

После проведения контрольного опыта нами сделано заключение, что в исследовательских классах обучение английского языка нельзя считать приемлемым.

Образовательный эксперимент преследовал цель активизации коммуникативных умений на занятиях по английскому языку, что в итоге подтвердило высокую эффективность разработанной игровой методики. Впоследствии было осуществлено выборочное тестирование, задачей которого стало определение влияния этой методики на успеваемость шестиклассников таджикских школ при освоении конкретных тем учебной программы по английскому языку.

Несмотря на то, что выборочное апробирование игровых методик не принесло немедленных положительных изменений в успеваемости, в классе явно проявлялся контраст: значительное оживление наблюдалось при их использовании, и заметное уныние — при возврате к традиционным формам. Именно эта показательная реакция учащихся послужила причиной для принятия решения о проведении полноценного систематического эксперимента.

В разработанной методике учитывались также дидактические требования: связь практики с теорией, осознанность усвоения учебных материалов, прогрессивное усложнение речевой и познавательной деятельности шестиклассников, индивидуализация и дифференциация обучающего процесса.

В экспериментальных классах педагоги разработали конспекты и планы уроков; им была оказана помощь в выборе и использовании необходимых наглядных средств обучения, дидактических материалов. Те же педагоги преподавали в контрольных классах, где обучение проводилось традиционными методами. Здесь в качестве объектов исследования выступили шестиклассники из параллельных классов. Эксперимент проводился с участием шестиклассников одной городской школы и двух сельских школ.

Для обучающего эксперимента были поставлены и решены ряд задач, а именно:

- выявить отношение шестиклассников к предлагаемым моделям игровой деятельности и введению в неё дидактических игр;
- определить место и значение игрового принципа в развитии коммуникативных навыков таджикских учеников при изучении английского языка;
- обосновать и проверить эффективность различных методов деятельности с введением игровых элементов для учеников 6-х классов на уроках английского языка, а также целесообразность системы методических указаний, конструирующих формирование и организацию деятельности для их применения в непосредственной связи с другими частями программы.

Характеристика выбранной темы диссертации определила внесение изменений в методику данного исследования. Прежде всего, нужно отметить, что при осуществлении эксперимента была анализирована эффективность игрового процесса, то есть сочетание игрового принципа с традиционной методикой, в которой также использовались отдельные игровые элементы в изучении школьниками английского языка как второго.

Эксперимент был спроектирован исходя из количества часов, отведённых на изучение учебных тем согласно программе, действующей в Таджикистане, для эксперимента специально отбирались и использовались необходимые наглядные и дидактические средства обучения.

Условия эксперимента были следующие:

1. Неизменяемые условия:
 - а) состав группы (сформировано 4 группы, в каждой по 15 человек);
 - б) одинаковый состав педагогов контрольной и экспериментальной групп;
 - в) общее количество часов (английскому языку в 6 классе еженедельно отводилось 2 часа);
 - г) степень использования технических средств обучения;

д) одинаковые объёмы активных языковых материалов, обоснованных материалами учебника;

е) единое во всех группах расписание занятий по английскому языку.

2. Изменяемые условия:

а) характер и количество упражнений по подготовке к игре;

б) различия материалов, используемых на подготовительном этапе к урокам с игровыми элементами.

В экспериментальных группах, помимо подготовительных упражнений, предлагаемых школьными учебными материалами, использовались ролевые коммуникативные упражнения; в контрольных группах в качестве основы использовались школьные учебные материалы из учебника.

Разработанная система характеризуется следующей динамикой изменения игровой деятельности шестиклассников:

- формирование и развитие в начале учебного года положительной учебной и учебно-познавательной мотивации, их дальнейшее закрепление и развитие;

- развитие личностных качеств; умений подчиняться правилам, приобретение произвольных поведенческих навыков;

- формирование и развитие самооценки шестиклассников по отношению к поведению напарника по команде и через учебно-педагогическую оценку дальнейшего формирования и совершенствование объективно оценивать результаты своего труда, реальной деятельности, детальной оценки через коллективную, учебную и самостоятельную оценку учащихся.

В окончательной стадии эксперимента учащимся было предложено ответить на вопросы анкеты №1, чтобы проверить эффективность игровой методики, разработанной для обучения английскому языку шестиклассников. Ответы на вопросы анкеты отражены в таблице 4.

Первый вопрос анкеты №1 был ориентирован на определение методов развития речи на английском языке, а второй - на определение подходящего типа игры.

Таблица 4

Ответы учеников контрольных и экспериментальных классов по определению эффективности игровой методики по анкете №1

№ п/п	Вопросы анкеты	Контрольный класс		Экспериментальный класс	
		КОЛ-ВО ответов	В %	КОЛ-ВО ответов	В %
1.	Выбрать способ обучения речи на английском языке, который тебе нравится больше? Объяснить свой выбор				
	а) игровой (почему?)	20	42,96	31	71,23
	б) неигровой (почему?)	-	-	27	61,04
2.	Какой из типов игры тебе нравится больше? Объяснить свой выбор				
	а) ситуативные задания и упражнения	-	-	20,74	9,43
	б) ролевые групповые игры	12,86	5,66	25,1	11,06
	в) игры-соревнования (на победителя)	46,27	21,69	61,57	26,99
	г) задания в которых использованы загадки, поговорки, пословицы	18,39	8,49	34,0	15,04
	д) составление и отгадывание кроссвордов	12,64	5,48	28,12	12,38
	е) диалоги на заданные темы	26,43	12,26	58,62	25,66
	Всего ответов	212	100	226	100

К тому же были подготовлены вопросы анкеты №2, опросное исследование осуществлялось с целью определения содержания ответов учащихся относительно игрового обучения в английском языке (первый вопрос) и его более предпочтительных вариантов (второй вопрос). Вопросы анкеты составлялись так, чтобы учащиеся могли не только показать свои знания по ан-

глийскому языку, но и выразить своё личное отношение к проблемам, затронутым в вопросах, проявить убеждённости в целесообразности применения игровых технологий.

Вопросы анкеты № 2:

1. Что интересного дало вам обучение с игровыми аспектами?
2. Сколько раз вы хотели бы участвовать в обучении с игровыми элементами?

Ответы на вопросы анкеты №2:

- «...гораздо интереснее так заниматься. На каждом уроке узнаешь что-то новое и интересное, и это хочется запомнить» (6 класс, Мадина С.);
- «...чувствую себя раскованно... Игра помогает мне быть больше самостоятельным и находчивым» (6 класс, Сардор С.);
- «В игре стремишься к чему-то лучшему, хочется, чтобы всем вокруг было здорово» (6 класс, Нигина Б.);
- «... иногда начинаешь даже думать по-английски, так всё держится в голове» (6 класс, Сухроб М.);
- «... ведь в игру мы вкладываем всю душу» (6 класс, Одина С.);
- «Обычно в игре мы говорим откровеннее» (6 класс, Мадина И.);
- «... в игровой форме легче усвоить новый грамматический материал» (6 класс, Марям И.);
- «Игра развивает речь, в ней легче запоминаются новые слова; становятся понятными многие обороты речи, которые раньше казались трудными» (6 класс, Мадина С.);
- «... в игре можно проверить, как ты усвоил учебный материал» (6 класс, Жахонгир Ш.);
- «... в этом виде работы принимают одновременно участие и хорошо и плохо успевающие ученики. В игре необходимо постоянно думать, а главное, вспоминаются старые слова и выражения» (6 класс, Одина С.);
- «В игре дети одновременно учат что-то и играют, а сухая грамматика - это неинтересно» (6 класс, Сардор С.);

- «В игре хочется выделиться, а для этого нужно хорошо готовиться» (6 класс, Жахонгир Ш.);

- «Когда мы вместе играем, то не страшно делать ошибки» (6 класс, Бахтиёр З.);

- «В игре я могу выразить своё мнение и слышать мнение товарища» (6 класс, Амина С.);

- «... учусь вести себя в обществе» (6 класс, Имрон К.);

- «Я обычно мало общаюсь по собственной инициативе, - ответила шестиклассница Марям К. в анкете, - но когда играет весь класс или вся группа, я тоже хочу принимать активное участие в игре».

В ответах школьников имеется сравнение предложенных возможностей игровых способов в пользу игрового процесса. Например, представляем некоторые ответы учащихся:

- «В классе нам легче мыслить и говорить, только дети в младших классах любят игру на победителя» (6 класс, Жахонгир Ш.);

- «В классе никто не обижается - у каждого есть своя роль, и мы не чувствуем себя ни в чём обделёнными, это не то, что в играх-соревнованиях, когда каждый болеет за себя» (6 класс, Адолат Т.).

Среди ответов учащихся на вопросы анкеты № 3, проведённой в СШ № 57 Б. Гафуровского района Согдийской области есть и такие взгляды:

- «Теперь мне стало понятно, что такое свободно общаться. Игра научила соображать на ходу. Быстро подбирать слова и фразы, как в жизни, когда разговор заранее не готовится» (6 класс, Нозима Ш.);

- «Я начал необычайно быстро думать» (6 класс, Сиявуш Н.);

- «Предложив нам всего несколько новых разговорных слов, игра дала нам, плохо говорящим по-английски, возможность свободно общаться между собой» (6 класс, Мадина Ш.);

- «Я перешла в эту группу совсем недавно. Я стала свободно объясняться по-английски. А главное - слова так запоминаются, что даже дома хочется разговаривать с мамой по-английски» (6 класс, Одина С.);

- «Мне бы хотелось, чтобы игры проходили регулярно... каждую четверть... раз в неделю, хотелось бы, чтобы на каждом уроке хотя бы чуть-чуть нас обучали в игровой форме» (6 класс, Адолат Т.);

- «Я с удовольствием занимался бы и дальше в такой игровой форме обучения, потому что гораздо легче и приятнее заниматься трудной работой, когда не боишься, что тебе поставят «двойку» за неправильный ответ» (6 класс, Сухроб Ю.).

Перед началом активной фазы эксперимента была осуществлена предварительная оценка состояния дел, включавшая: просмотр уроков английского языка, анализ поурочных и тематических планов учителей, проведение дискуссий с ними и мониторинг активности учащихся. Завершающим этапом сбора исходных данных стало анкетирование преподавателей английского языка. Результаты анкетирования приведены в таблице 5.

Таблица 5

Результаты анкетирования, характеризующие отношение учителей к игровым формам обучения

№ п/п	Отношение учителей к игровым формам обучения	Частота встречаемости, в %
1.	На уроках вводит игры редко	~58%
2.	Изредка вводит кроссворды и викторины с целью повысить заинтересованность учеников к изучаемым темам	~19%
3.	Вводит на уроках элементы инсценировки и драматизации	~23%

После проведения анализа, характеризующего отношение учителей к игровым формам обучения, нами были получены результаты, которые свидетельствовали о том, что большинство преподавателей вообще мало используют игры в процессе обучения (это примерно 58%), поскольку не имеют

представления о том, какие виды языковых игр существуют и как их можно интегрировать в систему общих средств преподавания английского языка.

Была выделена ещё одна группа преподавателей, которая считает формами игры на уроке только кроссворды и викторины и время от времени вводит их в обучение как способ повышения заинтересованности школьников к изучаемой теме или как средство контроля для проверки усвоения учащимися учебной темы (это около 19% педагогов).

Большая группа педагогов при проведении уроков вводит в них элементы инсценировки или драматизации, но эти педагоги не используют игровые элементы на уроках систематически (это примерно 23% педагогов).

На основании наших наблюдений мы пришли к заключению, что необходимо изучить возможности игр в качестве методических приёмов или системы приёмов, которые становятся аспектом обучения. Гипотетически мы предположили, что игра – это деятельность, близкая и знакомая учащимся, а значит, способная «прояснить» их отношение к изучению темы и в целом уроку, сформировать и развивать у школьников их творческую активность. В этом нас поддержал собственный педагогический опыт (однако для нас игра в качестве системы представлялась скорее мечтой, чем реальностью).

Мы внедрили игру в каждый урок английского языка, начиная с I и II четверти 2007/2008 учебного года и в последующие годы. После проведения эксперимента, а также опросив через анкетирование педагогов 6 классов средней школы № 57 и средней школы № 24 города Худжанда, средних школ Б.Гафуровского района Согдийской области, мы смогли получить доказательство, что целесообразно проводить каждый урок с включением игровых элементов (См. ответы преподавателей английского языка на вопросы анкеты в приложении, стр. 184-187).

Ежедневное введение новых игр на каждом уроке неэффективно, так как за одно занятие школьники не успевают привыкнуть к игровым правилам, прочувствовать «вкус» игры, поэтому поставленная дидактическая задача решается не полностью, а только частично.

Как показали наши практические исследования, школьникам нужно предлагать новые игры не более двух раз в неделю, а в оставшиеся дни учитель с учащимися может играть в уже знакомые школьные игры. Любую из новых игр можно играть в течение одного месяца, а также повторять уже знакомые игры, школьникам повторение знакомых игр чаще всего нравится.

Эту характеристику детского восприятия однажды отмечала в своих работах Н.К.Крупская: «Если наблюдать за ребёнком, то вы видите, как упорно ребята проделывают часто одно и то же. Если попалась интересная игра, то ребёнок бесконечное число раз проделывает одно и то же, пока он этим не овладеет и это ему не надоест. То же самое бывает и со стихами. Я наблюдала за одним парнишкой 4-5 лет. Заставил меня говорить ему стихотворение. Кончу, а он говорит: «Ещё». Взрослый не мог бы это вытерпеть. У ребёнка обычно есть потребность овладеть словом» [109].

Но бессмысленно имитировать игровое начало; игры следует повторять, вводя в дидактические задания некоторые модификации, новые элементы, полезным и эффективным будет вводить игровые правила и действия через каждые 3-4 урока.

Чтобы выявить эффективность игры на уроке, игры нами были проведены в начале урока, его середине и конце урока. В начале урока дети были ещё не готовы к игре, они не были организованы; помимо этого, после игры учителю было сложно вовлечь внимание учащихся к усвоению новых знаний. Учащимся игра, в которую играли после изучения новой темы в середине урока, пришлась по душе.

По завершению учебного года в пределах нашего исследования проводились личные опросы учащихся и наблюдение за деятельностью учеников во время обучения, которые осуществлялись в экспериментальных классах и одновременно в контрольных классах.

Для проведения анкетирования были подготовлены специальные задачи, которые включила в себя следующие вопросы:

1. В учебное заведение, прежде всего, на какие занятия вы спешите?

2. Что конкретно на уроках английского языка вам нравится больше всего?

3. Что бы вы делали на уроке, если бы вы были преподавателем по английскому языку?

Всего в экспериментальных классах опросом было охвачено 124 шестиклассника, из которых 65 школьников (52%) в ответе на первый вопрос кроме математики и таджикского языка отметили английский язык; из которых 18 школьников (24 %) ставят английский язык на первое место, при этом мотивации у них различные – это интерес к самому предмету, понравившийся педагог, а 9 школьников (14%) отметили в анкете, что им нравится играть на уроке.

В контрольных классах опросом было охвачено 126 шестиклассников, из которых 35 школьников (26%) на первом месте назвали английский язык среди всех остальных предметов; из которых 6 школьников (18%), первое место английского языка мотивировали стремлением усвоить этот язык, а некоторые сомневались в ответе - почему им нравится английский язык.

На второй вопрос анкеты анализ ответов шестиклассников показал, что им нравятся составление диалогов, самостоятельное придумывание сказок, соревновательные игры. Такая реакция типична для большинства школьников. Опрошенные школьники назвали любимыми играми следующие – это «Угадай слово», «Ну-ка, отгадай», «Кто больше? », «В гостях у родственников», «Лестница» и др.

Типичным ответом шестиклассников экспериментальных классов являлся: «Мне нравится учить новый предмет, соревноваться, учить песни и стихи, играть, но мы мало играем, хочется ещё», т.е. говорят о необходимости игр, не удовлетворены имеющимся количеством игр.

Желание в удовлетворении игровой потребности отразилось в ответах школьников на третий вопрос анкеты: «Что бы вы делали на уроке, если бы вы были преподавателем по английскому языку?». Все школьники включили в свои школьные планы уроков игру и соревнование. Вот некоторые из отве-

тов школьников: «Я хочу, чтобы было соревнование», «Я бы наградила команду-победительницу», «Я бы принёс плеер и диск с песней, чтобы мы учили её всем классом».

Тот факт, что все шестиклассники экспериментальных классов включили в планы уроков игры и соревнования, является свидетельством как правильного выбора формы организации учебного процесса для учеников, так и их постоянной заинтересованности к разработанной модели «Мы – победители».

Также была проведена серия экспериментов, направленных на определение у школьников уровней их сформированности учебной мотивации. Серия экспериментов была разделена на две вариации – в первой вариации школьникам было предложено в середине игры прекратить играть и продолжить обучение соответствующей стандартной методикой. В другой вариации мы предоставили школьникам свободу выбора - выбрать самостоятельно для себя домашнее задание и выполнить его или вообще не делать домашнее задание.

Для развития исследовательской компетентности необходимо учитывать такой важный элемент, как внутренняя мотивация учащихся к процессу обучения. В связи с этим возникает необходимость установления динамики мотивационного элемента. Обеспечение устойчивого познавательного интереса учащегося определяется степенью мотивации к учебной деятельности.

Образовательная мотивация представляется основополагающим критерием для анализа качества учебного процесса. Она определяется как совокупность психологических причин, объясняющих: ориентацию учащегося на определённую деятельность; стабильность и организованность его комплексной работы; стремление к решению поставленных задач и выполнению обязанностей. Поскольку мотивация является критически важной частью всей образовательной стратегии и основой для формирования навыков самостоя-

тельного приобретения знаний, её изучение как ключевого аспекта развития личностных качеств испытуемых становится очевидно необходимым.

Основываясь на критерии вычисления уровней формирования учебной мотивации [17, 93], мы выделили 4 уровня качества мотивации учащихся. Результаты по определению уровня формирования учебной мотивации учащихся приведены в таблице 6.

Таблица 6

Уровни формирования учебной мотивации учащихся в условиях эксперимента

Вопросы	Классы, срезы	Кол-во ответов	В %, по уровням			
			IV	III	II	I
1. На каждом уроке узнаешь что-то новое и интересное	Э I	147	2,72	7,48	61,90	27,89
	Э II	154	9,74	22,07	40,90	7,27
	Э III	138	14,49	31,15	31,88	22,46
	К I	116	0,86	2,58	39,65	56,89
	К II	125	2,40	8,0	44,00	45,60
	К III	131	4,58	12,97	52,67	29,77
2. Игра помогает нам стать более самостоятельными и находчивыми	Э I	147	4,76	19,04	53,06	23,12
	Э II	154	14,28	26,62	40,25	18,83
	Э III	138	21,01	45,65	23,91	9,42
	К I	116	2,58	13,79	36,20	47,41
	К II	125	5,60	19,20	48,80	26,40
	К III	131	9,92	28,24	55,72	4,58
3. В игровой форме легче усвоить новый грамматический материал	Э I	147	3,40	9,52	55,78	31,29
	Э II	154	6,49	12,33	52,59	28,57
	Э III	138	11,59	42,02	26,81	19,56
	К I	116	-	11,20	32,75	56,03
	К II	125	1,60	16,80	42,40	39,20
	К III	131	3,81	22,13	51,90	22,13

4. В игре необходимо думать постоянно, а главное, вспоминаются выражения и слова, которые учили раньше	Э I	147	7,48	22,44	51,70	18,36
	Э II	154	18,83	35,06	30,51	15,58
	Э III	138	26,08	50,50	16,66	7,24
	К I	116	6,03	17,24	42,24	34,48
	К II	125	8,00	21,60	45,60	29,6
	К III	131	9,92	18,32	52,67	19,08

Продолжение таблицы 6

Вопросы	Классы, срезы	Кол-во ответов	В %, по уровням			
			IV	III	II	I
5. Игра научила на ходу принимать решения, подбирать слова и фразы быстро	Э I	147	2,04	15,64	60,54	21,76
	Э II	154	11,03	22,72	62,98	3,24
	Э III	138	21,01	41,30	34,78	2,98
	К I	116	0,86	6,03	29,31	63,79
	К II	125	4,00	9,60	48,80	37,60
	К III	131	6,02	11,34	53,14	23,38
6. В такой игровой форме обучения хотели бы заниматься и дальше	Э I	147	5,44	12,92	53,74	27,89
	Э II	154	17,53	29,87	40,25	12,33
	Э III	138	27,53	35,50	28,98	7,97
	К I	116	-	4,31	25,86	69,82
	К II	125	4,58	10,40	40,80	44,00
	К III	131	8,39	15,26	55,72	20,61
ИТОГО (х)	Э I	882	4,30	14,50	56,12	25,05
	Э II	924	12,98	24,77	44,58	17,63
	Э III	828	20,28	41,18	27,17	11,59
	К I	696	1,72	9,19	34,33	54,73
	К II	750	4,36	14,26	45,06	37,06
	К III	786	7,63	18,31	54,19	19,59

Школьники проявляют познавательный активный интерес к изучению английского языка, как на уроках, так и во внеурочное время.

Мы провели для шестиклассников праздник - «Пословица - всем делам помощница», подготовка к которому осуществлялась в течение всего учебного года: школьники искали новые пословицы, соревновались в том, кто больше знает пословиц, красиво оформляли пословицы в виде плакатов и т.п. Школьники также выполняли просьбу педагога – сделать инсценировку сказки для школьников младших классов и подготовить для этого задания дипломы и призы. Эта деятельность позволила шестиклассникам не только представить знание английского языка и творческие способности, но и ощутить себя совершеннолетними за порученное дело.

Организовано соревнование по скорочтению, участие в игре «Кто знает, кто скажет?», где преподаватель или один из детей читает рассказ или стихотворение, а остальные школьники должны были отгадать название и автора, вначале – в соответствии с программным учебным материалом, далее - во внеклассном чтении, педагог способствовал в расширении познавательных интересов школьников и их мировоззрения.

В предложенных драматических играх учащиеся 6-х экспериментальных классов продемонстрировали высокий уровень развития навыков общения на английском языке, знание английских рассказов, скороговорок, пословиц и т.д.

После изучения каждой главы курса проводились контрольные срезы. Вместе с тем осуществляли текущую проверку по мере изучения отдельных вопросов, во время проведения самостоятельных и практических работ путём фронтальных бесед, устных и письменных ответов на вопросы, а также непосредственно оценивая умения учащихся по активизации речевой деятельности во время занятий.

За период проведения педагогического эксперимента изменились взгляды школьников к игровым технологиям обучения. Оказалось, что 118 школьников (90%) имеют желание продолжать игровую деятельность и вы-

полнять домашние задания, то есть данный факт свидетельствует о формировании к предмету английского языка положительной мотивации. Для контрольных классов в аналогичной ситуации количественные результаты были несколько ниже – только 9 учеников выполняли домашние задания, что составило 70%.

Анализ ответов школьников экспериментальных и контрольных классов на вопрос «Какие уроки тебе нравятся в школе?» выявил значительную динамику предпочтений. В экспериментальных классах 108 учащихся (82%) отнесли уроки английского языка к числу наиболее любимых и интересных. В контрольных же классах этот показатель был существенно ниже: лишь 82 шестиклассникам (68%) нравился данный предмет.

Согласно данным, полученным в результате индивидуальных опросов шестиклассников из экспериментальных классов, учащиеся продемонстрировали высокую степень осведомлённости об игровых приёмах и их дидактической ценности. В качестве иллюстрации можно привести высказывание ученицы К.: «Мне нравится участвовать в различных играх, на уроках мы не только играем, но и учимся, узнаем новое и неизведанное». Большинство респондентов из экспериментальных классов выразили схожие мнения.

Индивидуальные беседы с шестиклассниками экспериментальных классов показали: 90% (113 школьников) оценили игры «Найди родственников», «Ну-ка, отгадай» и «Кто лучше и быстрее» как очень увлекательные, при этом подчёркивая своё нетерпение к урокам английского языка. В контрольных классах увлекательными назвали уроки лишь 70% учащихся (88 школьников).

В качестве примера считаем необходимым по некоторым главам курса привести один из экспериментальных срезов и коэффициенты его успешности (таблица 7).

Таблица 7

Результаты сравнительного анализа контрольных и экспериментальных классов

№	Название глав	Коэффициент успешности		Коэффициент эффективности	
		Эксп.	Конт.	Эксп.	Конт.
1	Unit 1 School	69,45	11,01	32,01	-
2	Unit 2 Season	63,05	9,32	36,45	3,38
3	Unit 3 Class Meeting	47,78	16,10	28,12	4,62
4	Unit 4 Professions	53,69	14,40	12,40	2,84

Данные таблицы 7 свидетельствуют о том, что и коэффициент успешности, и коэффициент эффективности обучения намного выше в экспериментальных классах, чем в контрольных. Почти такая же картина наблюдается в ответах учащихся и по остальным главам учебного курса, что свидетельствует о результативности нашей экспериментальной методики.

Также необходимо подчеркнуть, что материалы школьного курса английского языка обладают широкими возможностями для активизации речевой деятельности, когда активно применяются игровые технологии обучения.

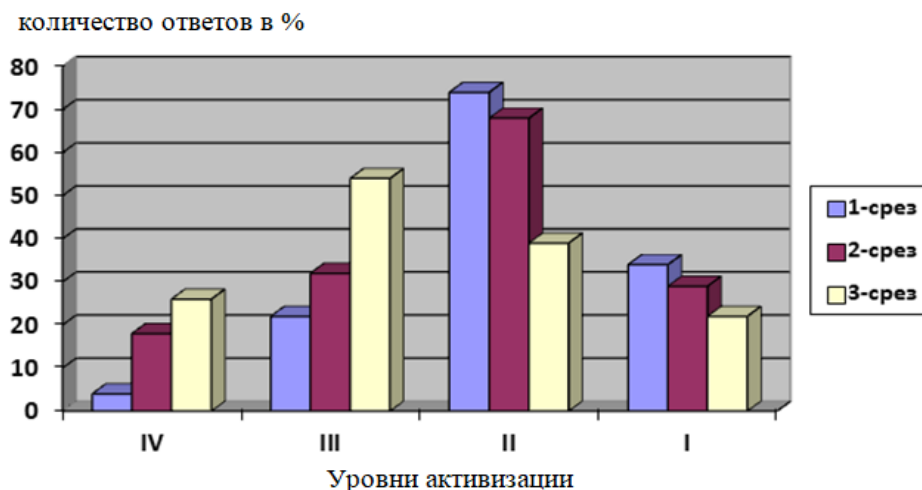
Как видно из полученных результатов, предложенная нами методическая система, включающая игровые технологии, является надежным средством повышения эффективности обучения школьников, благотворно влияет на развитие их познавательных интересов и вкусов, а также активизирует их речевую деятельность. Также доказано благотворное влияние энтузиазма и интереса учеников к изучению английского языка на усвоение учащимися образовательного контента.

На заключительном этапе педагогического эксперимента была поставлена задача – выявить влияние игровых элементов на активизацию у школьников среднего звена обучения. Для сравнения и обобщения динамики активизации речевой деятельности школьников экспериментальных и контрольных классов и в целях большей наглядности и иллюстрации построили гистограммы 3 и 4 по Кыверлягу (113).

Результаты анализа ответов учащихся экспериментального и контрольного классов представлены в гистограммах 3-4. Они свидетельствуют о более высоком уровне активизации речевой деятельности при экспериментальном обучении, чем при контрольном. Так, если в первом срезе в экспериментальных классах IV уровень составлял 4%, то на третьем срезе она была равна 27%. Наблюдался прирост повышения речевой активности учащихся на 23%. По I уровню в первом отборе развитие речевых навыков составила 34%, а в третьем срезе понизилась до 22%.

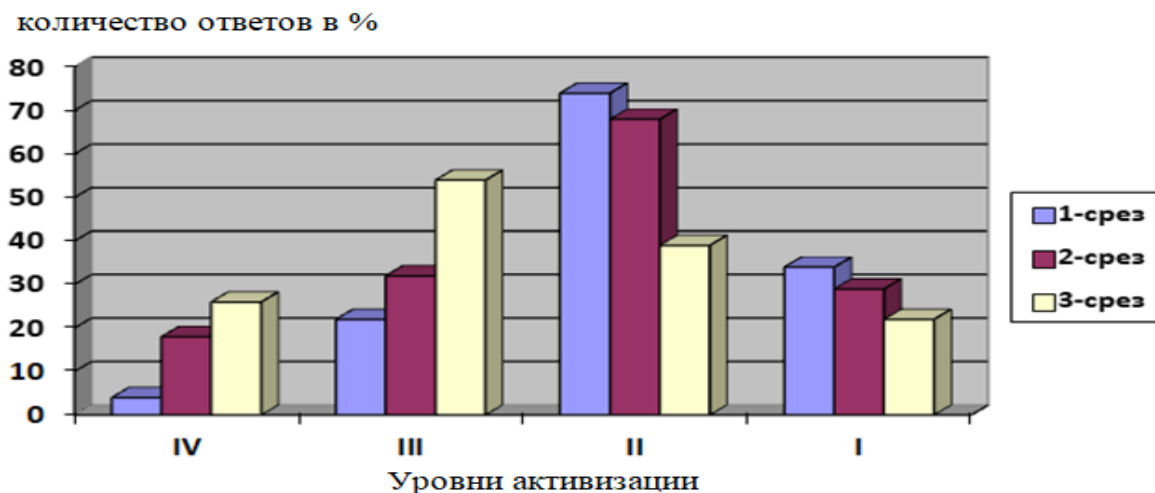
Гистограмма 3

**Динамика активизации речевой деятельности учащихся
экспериментальных классов**



Гистограмма 4

**Динамика активизации речевой деятельности учащихся
контрольных классов**



А в контрольных классах в первом срезе IV уровень составлял 2%, но на третьем срезе этот показатель достиг до 9%. Прирост активизации речевой деятельности учащихся был равен всего 7%. Активизация речевой деятельности в контрольных классах по I уровню от 56% понизилась до 24%.

Таким образом, полученные количественные и качественные результаты исследования свидетельствуют о более высокой эффективности нашей экспериментальной методики и целесообразности её применения при обучению английскому языку.

Выводы по третьей главе

Анализ сложившейся практики преподавания английского языка в таджикских школах показал доминирование традиционного информационного подхода. Обучение базируется на парадигме «знание», где освоение грамматических правил осуществляется путём их восприятия в качестве новой информации, после чего эти знания закрепляются посредством выполнения типовых упражнений.

Введение игр в процесс обучения английскому языку является важным дидактическим звеном. Благодаря игровой деятельности учащиеся приобретают навыки и умения разговорной речи, что достигается путём моделирования реальных жизненных коммуникативных ситуаций, а также в ходе решения познавательных задач средствами английского языка.

В отношении использования игрового начала в процессе обучения английскому языку в таджикской школе подчеркнем следующее:

- главное направление современного учебного заведения на развитие игрового процесса до сих пор неправильно отображается в учебных материалах английского языка для национальных школ;
- учебник английского языка для 6-го класса таджикской школы, с помощью которого был осуществлен наш педагогический опыт по сфере исследования, не направлен на применение игровых элементов;

- в республике отсутствуют дидактические пособия и методические и методологические рекомендации для организации игровой деятельности на уроках английского языка;
- на уроках английского языка если преподаватель и использует игровое начало, то только эпизодически;
- на уроках преподавания английского выявляется неудовлетворительная организация игровой деятельности, что значительно снижает у школьников их уровни умений и знаний;
- игровое начало только частично, не в полной мере присутствует в практике обучения школьников английскому языку в национальных школах;
- совершенствование на уроках английского языка учебно-познавательной деятельности позволит проводить учёт функциональности игровой деятельности;
- повышать эффективность обучающего процесса необходимо разработкой научно обоснованных, целенаправленных игровых методик, которые необходимы как для школьников начальных классов, так и для школьников средних классов;
- использование игрового начала представляется одним из способов формирования у учащихся их оценочной деятельности;
- процесс преподавания английского языка станет эффективным в том случае, когда педагоги станут систематически и целенаправленно использовать игровое начало во всех возрастных категориях учащихся, а изучение будет направлено на его изучение, как второго языка;
- в учебно-познавательной деятельности стали происходить изменения игровых принципов, что можно объяснить основной деятельностью школьников - учением;
- разработанный комплекс моделей игрового процесса может рассматриваться как одно из эффективных направлений применения игровых методов при обучении английскому языку в средних классах таджикских образовательных учреждений. Эта структура должна естественным образом инте-

гироваться в систему школьного образования, поскольку её основная задача состоит в воспитании гармоничной личности и достойного гражданина нашей страны.

Дефицит организации целенаправленного формирования личности ребёнка в школьном обучении и учёта потребностей психологического развития школьников убеждает в необходимости создания системы моделей игровой деятельности, позволяющей сочетать учебную деятельность с воспитательной.

Вышеизложенное, составляет теоретическую и практическую основу для разработки нашей экспериментальной системы моделей игровой деятельности в качестве одного из направлений совершенствования методики и содержания преподавания английского языка в таджикских школах.

Таким образом, при подведении итогов можно сделать заключение, что в обучении школьников игровые формы являются неотъемлемой частью учебного процесса, они позволяют в каждом классе представить процесс обучения, таким образом, как единая дидактическая игра, сочетающая или включающая частные дидактические игры, что усиливает заинтересованность учащихся в обучении.

Разработка и внедрение в процесс обучения моделей игровой деятельности настоятельно требует соответствующих игровых модификаций в школьном образовании, которые должны определяться основной деятельностью учащегося – учением, то есть неразделимым и взаимосвязанным процессом, состоящим из двух одинаково важных позиций – это преподавание (деятельность педагога) и учение (деятельность школьников).

Данные образовательного опыта позволили сформулировать заключение, что в экспериментальных классах у учеников значительно повышается интерес к изучаемым темам и предмету в целом, а также повышается познавательный интерес, и школьники чувствуют себя свободнее при выполнении более или менее сложных задач.

Как наглядно можно увидеть из представленных результатов, разработанная нами методическая система представляет собой надёжный способ повышения эффективности школьного обучения, оказывает благотворное влияние на развитие у учащихся познавательного интереса, что, соответственно, активизирует у них речевую деятельность. В данном контексте важным также является тот факт, что заинтересованность учащихся в изучении английского языка непосредственно оказывает положительное влияние на изучение школьниками других школьных предметов.

Выводы, приобретенные в педагогическом исследовании, показали, что усовершенствование процесса обучения и содержания занятия английского языка, применение игровых элементов оказывают положительное влияние на коммуникацию педагога и школьника, повышает у школьников их учебную и познавательную активность.

Предлагаемая педагогическая система стимулирует мыслительные способности учащихся, оказывает плодотворное влияние на их успеваемость по другим школьным предметам. В целом, исследование по модернизации процесса преподавания английского языка в таджикской школе показало, что обучение с игровыми элементами для шестиклассников таджикских школ дало положительные результаты, которые выразились в значительном росте их активности. Школьники, обучавшиеся в экспериментальных классах, оказались гораздо больше мотивированными к изучению английского языка, смогли самостоятельно освоить основные навыки разговорной речи и более грамотно использовать язык в письменной и устной речи.

Следовательно, полученные в процессе экспериментального исследования качественные и количественные показатели, свидетельствуют о том, что разработанная нами игровая методика для обучения шестиклассников английскому языку проявила значительную эффективность в таджикских школах.

Показано, что на конечном этапе эксперимента у школьников активизировались навыки речевого общения, они уже могли общаться на англий-

ском языке между собой. То есть разработанная система создала атмосферу возможности речевого общения. Все школьники хотели поговорить на английском языке, заинтересованность проявили даже те учащиеся, которые были пассивными на первых уроках.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Основные научные результаты диссертации

В ходе исследования обучения устной речи на английском языке таджикских учеников 6-го класса с использованием игрового моделирования были проведены теоретические и экспериментальные исследования, в результате которых были представлены следующие выводы:

1. Выявлены психологические особенности общения школьников в учебной деятельности. Исследование охватывало как общие аспекты, так и специфику обучения с включением игрового начала, рассматривая игровую деятельность как ведущую в школьном возрасте. В частности, анализировались деятельностные характеристики игры и её функция как средства познания окружающего мира [З-М].

2. Были изучены сущность, структура и особенности принципа игры как средства обучения речевому общению школьников, что позволило:

а) обеспечить формирование практических навыков общения в реальной речевой деятельности учащихся;

б) целесообразно применять индивидуальные и групповые подходы к решению коммуникативных задач посредством моделирования учебных ситуаций с игровыми элементами;

в) внедрить игровую, социально-психологическую и психотехническую подготовку учащихся как эффективное средство повышения качества их взаимодействия (в частности, с шестиклассниками).

3. Разработана структура обучения, включающая игровые элементы и принципы, для оптимизации учебно-речевого общения школьников. Особое внимание уделено её применению в процессе изучения английского языка [Б-М].

4. Были определены и исследованы объекты игрового начала, ориентированные на обучение школьников речевому общению и разговорной речи на английском языке. К этим объектам относятся и анализируются: мотивы и

потребности общения, компоненты коммуникативной ситуации, коммуникативные задачи, ситуации и сферы общения, коммуникативное взаимодействие между партнёрами при речевом общении, функциональные виды речевых высказываний, языковые и речевые средства, устные речевые процессы [5-М].

5. Были выявлены основные и дополнительные принципы обучения школьников устной английской речи. Среди них особо выделяются принципы интеграции и дифференциации игровых и учебных задач, а также изоморфизм.

6. Разработана и апробирована педагогическая методика, направленная на повышение эффективности обучения учащихся английскому языку с упором на разговорную речь посредством игрового принципа. Данный принцип включает следующие этапы:

а) определение этапов статического и динамического моделирования в процессе речевого общения на английском языке, исходя из структуры игровой деятельности;

б) реализация игрового принципа на статическом этапе через отбор и организацию игровых средств и единиц, обладающих максимальной моделирующей способностью по отношению к выбранным объектам;

в) осуществление игровой деятельности учащимися на динамическом этапе игрового моделирования в процессе изучения английского языка [2-М].

7. Разработанная методика апробирована в рамках экспериментального обучения, при котором:

а) засвидетельствована целесообразность в разграничении статического и динамического компонентов при изучении учащимися английского языка с упором на разговорную речь;

б) аргументировано, что в учебном процессе для учащихся необходимо выбирать такие игры, которые имеют наибольшую моделирующую способность по отношению к исследуемым объектам;

в) при апробации разработанного игрового комплекса наиболее эффективными оказались уроки-упражнения и ситуационно-тематические комплексы;

г) определена высокая эффективность обучающего процесса с включением игровых элементов по следующим критериям: общая способность игрового моделирования при реализации механизмов устной речи в общении учащихся; функциональное владение языковым материалом; инициативность и реактивность речи; адекватность ситуаций общения в ролевых играх;

д) разработанный на основе игрового принципа комплекс игровых упражнений был апробирован в процессе обучения школьников английскому языку с целью формирования их коммуникативной компетенции [2-М].

8. Определены моделирующие способности различных игр во взаимосвязи с объектами игрового принципа. Доказано, что обучающие игры одновременно проявляют способности моделирования ролевого поведения, реализации определённых коммуникативных функций, алгоритмом решения не только единственной, но и множества коммуникативных задач, а также моделируют коммуникативное взаимодействие партнёров по общению и процессы возникновения или восприятия речевых высказываний [4-М].

9. При определении содержания обучающего процесса по английскому языку, или его обновлении и реорганизации нельзя ограничиваться обновлением только учебных материалов, необходимо по-новому выстраивать взаимоотношения между преподавателем и обучающимися, определять их место в учебном процессе, добиваясь доступности умений и знаний, их прагматизма, практического использования их учащимися. Выработанная система обучения школьников английскому языку с упором на речевую коммуникацию может эффективно использоваться в процессе обучения учащихся общеобразовательных учреждений иностранным языкам [1-М].

Всё изложенное выше позволило заключить, что главной задачей совершенствования методики преподавания английского языка в таджикских школах является разработка и внедрение в учебный процесс новых учебни-

ков и вспомогательных учебно-методических материалов. Эти материалы должны облегчить учащимся самостоятельную деятельность и стимулировать их активность.

Результаты исследования позволяют заключить, что игровое начало играет ключевую роль в обучении английскому языку, создавая условия для развития активности, творческого мышления, исследовательской деятельности, усвоения знаний и формирования практических навыков. Полученные в ходе теоретического анализа и экспериментального обучения данные указывают на необходимость дальнейшего изучения проблем игровой деятельности как средства активизации речевой деятельности учащихся.

В данной работе представлен один из возможных подходов к повышению эффективности обучения английскому языку в таджикской школе. Предложенная методика игрового начала не претендует на исчерпывающую полноту и завершённость. Дальнейшая разработка поставленной проблемы возможно за счёт исследования следующих аспектов: другие возрастные категории школьников, альтернативные обучающие методы, домашняя и внеклассная работа и т.д.

Выработанная система обучения школьников английскому языку с упором на речевую коммуникацию может эффективно использоваться в процессе обучения учащихся общеобразовательных учреждений иностранным языкам. Результатом научного исследования стала разработка и рекомендация к внедрению ряда игровых техник, применимых при создании учебных и методических ресурсов для преподавания английского языка в образовательных учреждениях.

На основе проведённого анализа становится очевидным, что стратегической задачей методики преподавания английского языка в таджикских школах является создание и интеграция в образовательный процесс инновационных учебников и вспомогательных учебно-методических материалов. Эти средства должны способствовать: эффективному выполнению учащими-

ся самостоятельной деятельности; критическому осмыслению языковых феноменов; развитию инициативности, активности и креативного мышления.

На основе проведённого анализа можно сделать следующее обобщающее заключение:

Игровой подход играет ключевую роль в обучении английскому языку, создавая благоприятные условия для комплексного развития учащихся. Он стимулирует их к активности, развитию креативного мышления, способствует формированию исследовательских компетенций, обеспечивает приобретение новых знаний, навыков и умений, а также их эффективную реализацию в практической деятельности.

Полученные данные в результате теоретического исследования и экспериментального обучения убедительно указывают на острую необходимость дальнейших, более глубоких теоретических и экспериментальных изысканий в области игровой деятельности. Эти исследования должны быть нацелены не только на детальное изучение механизмов активизации речевой деятельности учащихся посредством игры, но и на выявление оптимальных условий, форм и методов её применения в различных образовательных контекстах. Подобные изыскания позволят создать научно обоснованную методологическую базу для систематического внедрения игровых технологий, максимально используя их потенциал для всестороннего развития коммуникативных компетенций школьников и повышения их мотивации к изучению иностранных языков.

Данная работа исследует один из возможных путей оптимизации обучения английскому языку в таджикской школе. Важно подчеркнуть, что предложенная методика игрового начала является частью более широкой проблемы и не исчерпывает её полностью. Дальнейшее развитие исследования может быть направлено на изучение других переменных, таких как: различные возрастные категории учащихся, применение иных образовательных стратегий, а также интеграция внеклассной и домашней работы.

ЛИТЕРАТУРА

- [1]. Абрамян, Л.А. Взаимосвязь эмоции и воображения в игре дошкольника. / Игра и развитие личности дошкольника. / Л.А.Абрамян, Т.П.Хризман. - М., 1990. - С. 68-81.
- [2]. Автейкина, А.П. И полезно, и интересно. / А.П.Автейкина // Русский язык в национальной школе. - 1983. - № 3. - С. 67-68.
- [3]. Азаров, Ю.П. Игра и труд. / Ю.П.Азаров. - М.: Знание, 1973- 92 с.
- [4]. Аксенова, А.К. Дидактические игры на уроках английского языка в 1-4 классах вспомогательной школы: Книга для учителя / А.К.Аксенова, Э.В.Якубовская. - М.: Просвещение, 1991. - 176 с.
- [5]. Алексеев, Н.А. Педагогические основы проектирования личностно-ориентированного обучения: дис... д-ра пед. наук / Н.А.Алексеев. – Тюмень, 1997. – 310 с.
- [6]. Амонашвили, Ш.А. Здравствуйте, дети!: Пособие для учителя / Ш.А.Амонашвили / Предисл. А.В.Петровского. – М.: Просвещение, 1983. - 208 с.
- [7]. Амонашвили, Ш.А. Школа без отметок. / Ш.А.Амонашвили // Комсомольская правда. - 1984, 15 августа.
- [8]. Амонашвили, Ш.А. Психологические особенности усвоения второго языка младшими школьниками. / Ш.А.Амонашвили // Иностранные языки в школе. - 1986. - № 2. - С. 24-32.
- [9]. Амонашвили, Ш.А. Единство цели: Пособие для учителя / Ш.А.Амонашвили. – М.: Просвещение, 1987. - 208 с.
- [10]. Амонашвили, Ш.А. Личностно-гуманная основа педагогического процесса. / Ш.А.Амонашвили. – Минск: Университетское изд-во, 1990–560 с.
- [11]. Амонашвили, Ш.А. Гуманно-личностный подход к детям / Ш.А.Амонашвили. – М.: Изд-во «Институт практической психологии»; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 1998. – 544 с. (Серия «Психологи отечества»).

[12]. Ананьев, Б.Т. Человек как предмет познания. / Б.Т.Ананьев. - Л.: Изд-во ЛГУ, 1968. - 339 с.

[13]. Андриянова, В.И. Игра - «цепочка» как средство автоматизации речевого навыка. / В.И.Андриянова // Русский язык и литература в узбекской школе (РЯЛУШ). - 1967. - № 6. - С. 39-49.

[14]. Аникеева, Н.П. Специфика игровой ситуации / Педагогика и психология игры. / Н.П.Аникеева // Межвузовский сборник научных трудов. – Новосибирск, 1985. – С. 28-49.

[15]. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: В кн.: Для учителя / Н.П.Аникеева. - М.: Просвещение, 1987. - 144 с.

[16]. Антюхина, А.В. Игра как социально-исторический феномен: понятие, предпосылки, функции: автореф. дис....канд. фил. наук / А.В.Антюхина. - Ростов-на-Дону, 1984. - 16 с.

[17]. Апатова, Д.С. Учебно-ролевая игра как средство интенсификации обучения групповому общению: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Д.С.Апатова. - М., 1987. - 16 с.

[18]. Арутюнов, А.Р. «Коммуникативные игры» - новая функция старого приёма: Игра как приём обучения / А.Р.Арутюнов, Н.Б.Музруков, П.Г.Чеботарев // Болгарская русистика. - 1983. - № 4. - С. 35-41.

[19]. Арутюнов, А. Р. Игровые задания на уроках русского языка. / А.Р.Арутюнов, Н.Б.Музруков, П.Г.Чеботарев // Русский язык за рубежом. - 1984. - № 1. - С. 53-61.

[20]. Арутюнов, А.Р. Игровые задания на уроках английского языка: Книга для преподавателя / А.Р.Арутюнов, Н.Б.Музруков, П.Г.Чеботарев. - М., 1987. - 216 с.

[21]. Атанов, Г.А. Деятельностный подход в обучении / Г.А.Атанов. – Донецк: ЕА Ипресс, 2001. – 160 с.

[22]. Бабаджанова, Д.Ш. Педагогические основы личностно-ориентированного обучения на уроках русского языка в начальных классах

таджикских школ Республики Таджикистан: дис....канд. пед. наук / Д.Ш.Бабаджанова. - Худжанд, 2021. – 181 с.

[23]. Баев, П.М. Дидактическая игра как приём обучения / П.М.Баев // Английский язык в национальной школе. - 1989. - № 10. - С. 17-19.

[24]. Баев, П.М. Игровые моменты на уроках английского языка в нерусской школе: Методические разработки / П.М.Баев. - Л., 1977. - 44 с.

[25]. Баев, П.М. Грамматика в таблицах и вопросах: Пособие для учащихся / П.М.Баев. - Л.: Просвещение, 1968. - 152 с.

[26]. Бабанский, Ю.К. Оптимизация процесса обучения: Обще-дидактический аспект / Ю.К.Бабанский. – М.: Педагогика, 1977. – 254 с.

[27]. Бакеева, М.К. Словесные игры при изучении синонимов / М.К.Бакеева // РЯНШ. - 1990. - № 1. - С. 29-33.

[28]. Басов, М.Я. Общие основы педагогики. - Изд. 2-е / М.Я.Басов. - М.-Л., 1931. - 82 с.

[29]. Беспалько, В.П. Теория учебника: Дидактический аспект / В.П.Беспалько. – М.: Педагогика, 1988. – 160 с.

[30]. Берковская, Е.А. Игровые уроки и их роль в развитии коммуникативной способности / Обучение иноязычной речевой деятельности: Научно-методическое пособие / Е.А.Берковская / Под ред. М.В.Смолиной. - М., 1982. - С. 87-100.

[31]. Богуславская, З.М. Развитие познавательной деятельности детей дошкольного возраста в условиях сюжетно-дидактической игры / З.М.Богуславская // Известия АПН РСФСР. - М., 1955. - С. 64.

[32]. Богоявленская, М.Е. Игровая методика диагностики творческих способностей детей старшего дошкольного возраста / Игра и развитие личности дошкольника / М. Е. Богоявленская. - М., 1990. - С. 82-93.

[33]. Божович, Л.И. Очерки психологии детей (младший школьный возраст) / Л.И.Божович [и др.] /Под ред. действ. чл. АПИ РСФСР А.Н.Леонтьева, Л.И.Божович. - М.: АПН РСФСР, 1950. - 192 с.

- [34]. Блонский, П.П. Фуркация на втором концентре школы второй ступени: Изб. пед. соч. / П.П. Блонский. - М., 1961. - 424 с.
- [35]. Васильева, И.Г. Игры при обучении английскому языку / И.Г.Васильева // Русский язык в национальной школе (РЯНШ). - 1984. - № 2. - С. 80-82.
- [36]. Венгер, Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психологическое развитие ребёнка / Проблемы дошкольной игры и руководство ею в воспитательных целях (игра и её роль в развитии ребёнка дошкольного возраста) / Л.А.Венгер. - М.: НИИ общей педагогики АПН СССР, 1978. - С. 35-38.
- [37]. Возрастные и индивидуальные особенности образного мышления учащихся / И.С.Якиманская, В.С.Столетнев [и др.] / Под. ред. И.С.Якиманской. – М.: Педагогика, 1989. – 221 с.
- [38]. Выготский, Л.С. Мышление и речь: Собр. соч. - Т. 2 / Л.С.Выготский. - М.: Педагогика, 1982. – 357 с.
- [39]. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - 1966. - № 6. - С. 64-75.
- [40]. Выготский, Л.С. Педагогическая психология / Л.С.Выготский / Под ред. В.В.Давыдова. – М.: АСТ Асирель Хранитель, 2008. – 671 с.
- [41]. Гальперин, П.Я. Методы обучения и умственного развития ребёнка / П.Я.Гальперин. - М.: Просвещение, - 1995. – 45 с.
- [42]. Гельфан, Е.М. Игры и упражнения для маленьких и больших: Воспитание в игре детей / Е.М.Гельфан, Б.С.Рябинин. - М., 1969. – 103 с.
- [43]. Гельфман, Э.Г. Психодидактика школьного учебника / Интеллектуальное воспитание учащихся / Э.Г.Гельфман, М.А.Холодная. – СПб.: Питер, 2006 – 384 с.
- [44]. Геронимус, Ю.В. Игра, модель, экономика / Ю.В.Геронимус. - М.: Знание, 1989. - 208 с.
- [45]. Гинзбург, Я.С. Социально-психологическое сопровождение деловых игр / Игровое моделирование: Методология и практика / Я.С.Гинзбург, Н.М.Коряк. - Новосибирск: Наука, 1987. - 232 с.

- [46]. Голубева, Э.А. Способности. Личность. Индивидуальность / Э.А.Голубева. – Дубна: «Феникс+», 2005. – 512 с.
- [47]. Горбунцова, Т.Ю. Игры на уроках английского языка / Т.Ю.Горбунцова // Начальная школа. - 1962. - № 6. - С. 44-46.
- [48]. Горький, А.М. О детской литературе: Статьи и высказывания / А.М.Горький. - М.: Детгиз, 1952. - 256 с.
- [49]. Государственная программа совершенствования преподавания и изучения русского и английского языков в Республики Таджикистан на 2015-2020 годы. Утверждена постановлением Правительства Республика Таджикистан от 3 июля 2014 года № 427. – Душанбе, 2014 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.adlia.tj/show_doc.fwx?Rgn=122131
- [50]. Гранач, Л.В. Воспитательные функции дидактической игры в начальной школе: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Л.В.Гранач. - М., 1989. - 18 с.
- [51]. Гранатштейн, Е. М. Наглядные пособия и игры на уроках / Е.М.Гранатштейн // Иностранные языки в школе. - 1964. - № 2. - С. 86-88.
- [52]. Гребенюк, Т.Б. Теория обучения: Учебник для студентов высших учебных заведений. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 384 с.
- [53]. Гусейнова, Т.В. Речевые ситуации как мотивационная основа обучения общению на английском языке учащихся национальной школы (V - IX классы): автореф. дис. канд. пед. наук / Т.В.Гусейнова. - М., 1988. - 18 с.
- [54]. Гусейнова, Т.В. Методика преподавания русского языка: Учебное пособие для студентов филологического факультета / Т.В.Гусейнова. – Душанбе: РТСУ, 2013. – 214 с.
- [55]. Гусейнова, Т.В. Организация контроля на уроках русского языка в национальной школе / Т.В.Гусейнова, А.И.Муждабаева. – Душанбе: РТСУ, 2013. – 214 с.
- [56]. Давыдов, В.В. Учебная деятельность и моделирование / В.В.Давыдов, У.А.Варданян. - Ереван: Дуйс, 1981. - 220 с.

[57]. Денисова, Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку / Л.Г.Денисова // Иностранные языки в школе. - 1989. - № 4. - С. 82.

[58]. Демин, М.В. Труд и игра как виды и аспекты человеческой деятельности / М.В.Демин // Вестник МГУ. Сер. 7. Философия. - 1983. - № 1. - С. 14-22.

[59]. Дерибас, В.М. Русские загадки / В.М.Дерибас. – М.: Русский язык, 1098. – 192 с.

[60]. Джамshedов, П. Английский язык: Учебник для 6-го класса общеобразовательных школ / П.Джамshedов, С.Ходжаева, С.Джаматов [и др.]. - Душанбе: Маориф, 2020. - 176 с.

[61]. Джуриhский, А.С. История педагогики: Учебное пособие для студентов педвузов / А.С.Джуриhский.– М.: Гуманитарный изд. центр ВЛА-ДОС, 1999. – 439 с.

[62]. Доболжанская, В.В. Фантазируем, играем, учимся! / В.В.Доболжанская // Английский язык за рубежом. - 1988. - № 1. - С. 61-64.

[63]. Доболжанская, В.В. Фантазируем, играем, учимся! / В.В.Доболжанская // Английский язык за рубежом. - 1988. - № 1. - С. 29-34.

[64]. Дурандикова, В.А. Игровые упражнения на уроках немецкого языка в V-VII классах / В.А.Дурандикова // Иностранные языки в школе. - 1974. - № 3. - С. 64.

[65]. Егоров, В.В. Телевидение и школа: проблемы учебного телевидения / В.В.Егоров. – М.: Педагогика, 1982. - 152 с.

[66]. Живицкая, Л.В. Игровые упражнения для обучения аудированию / Л.В.Живицкая // Английский язык в национальной школе. - 1990. - № 6. - С. 51-57.

[67]. Жигун, А.М. К анализу особенностей рефлексии в игровой деятельности / Игровое моделирование: Методология и практика / А.М.Жигун. - Новосибирск: Наука, 1987. - 232 с.

- [68]. Жуковская, Р.И. Игра и её педагогическое значение / Р.И.Жуковская. - М.: Педагогика, 1975. - 111 с.
- [69]. Журавлев, В.И. Педагогика в системе наук о человеке / В.И.Журавлев. – М.: Педагогика, 1990. - 168 с.
- [70]. Загвязинский, В.И. Учитель как исследователь / В.И.Загвязинский. – М.: Знание, 1980. – 96 с.
- [71]. Занимательный материал по английскому языку. I-IV классы / Сост. М.Т.Лукашук. - Минск: Народная асвета, 1967. - 135 с.
- [72]. Занков, Л. В. Избранные педагогические труды / Л.В.Занков. – М.: Новая школа, 1996. – 432 с.
- [73]. Запорожец, А.В. Игра и развитие ребёнка / Психология и педагогика игры дошкольника / А.В.Запорожец / Под ред. А.В.Запорожца и А.П.Усовой. - М.: Просвещение, 1966. - С. 210.
- [74]. Зимняя, И.А. Речевой механизм в схеме порождения речи (применительно к задачам обучения иностранному языку) / Психолингвистика и обучение английскому языку нерусских / И.А.Зимняя. - М., 1977. - 159 с.
- [75]. Зимняя, И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке: Пособие для учителей средней школы / И.А.Зимняя. - М.: Просвещение, 1978. - 159 с.
- [76]. Зимняя, И.А. Психология обучения неродному языку / И.А.Зимняя. - М.: Английский язык, 1989. – 219 с.
- [77]. Зимняя, И.А. Психологические основы формирования двуязычия / И.А.Зимняя // Английский язык в национальной школе. - 1984. - № 3. - С. 27-29.
- [78]. Зимняя, И.А. Психологические особенности начального овладения иностранным языком / Вопросы обучения русскому языку иностранцев на начальном этапе / И.А.Зимняя, А.А.Леонтьев. - М.: Изд-во МГУ, 1971. - С. 39-48.
- [79]. Игра? Игра!: Сборник /Сост. В.Н.Белов. - Л.: Лениздат,1987.–69 с.

- [80]. Игра в педагогическом процессе // Межвузовский сборник научных трудов. - Новосибирск: НГПИ, 1989. - 121 с.
- [81]. Игра и её роль в развитии ребёнка дошкольного возраста / Под ред. А.В.Запорожца и Т.А.Марковой. - М.: НИИ общей педагогики, 1979. - 155 с.
- [82]. Игры народов СССР: Сборник материалов /Сост. В.Н.Всеволодский – Геригросс, В.С.Ковалева, Е.И.Степанова. - М.-Л.: Академия, 1933. - 564 с.
- [83]. Игры - обучение, тренинг, досуг. - В 7-ми кн. / Под ред. В.В.Петрушинского. - М., 1994-1995.
- [84]. Игровые задания на уроках английского языка: Книга для учащихся. - М., 1987. - 204 с.
- [85]. Ильин, Е.Н. Требуется личность / Е.Н.Ильин // Литературная газета. – 1985. - 27 февраля.
- [86]. История дошкольной зарубежной педагогики: Хрестоматия. - М.: Просвещение, 1974. - 30 с.
- [87]. Исупов, К.Г. В поисках сущности игры / К.Г.Исупов // Философские науки. - 1977. - С. 154-158.
- [88]. Кадыров, Б. Межпредметные связи: инновация и творческое мышление учащихся / Б.Кадыров. – Душанбе: Маориф, 2004. – 134 с.
- [89]. Камаева, Г.И. Театрализованная игра и её влияние на старшеклассников: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Г.И.Камаева. – Л., 1983. - 21 с.
- [90]. Канарская, О.В. Инновационное обучение английскому языку / О.В.Канарская. - Л., ЛГПИ им. Герцена, 1989. - 92 с.
- [91]. Каникулы: Игра, воспитание / Под ред. О.С.Газмана. - М.: Просвещение, 1988. - 160 с.
- [92]. Кан - Калик, В.А. Учителю о педагогическом общении: Книга для учителя / В.А. Кан-Клик.– М.: Просвещение, 1987. – 190 с.

[93]. Караулов, Ю.Н. Семантические игры как приём обучения языку / Ю.Н.Караулов // Английский язык в национальной школе. - 1974. - № 3. - С. 27-32.

[94]. Каримова, И.Х. Теоретические основы гуманизации гуманитарного образования учащихся таджикской школы: дис. ... д-ра пед. наук / И.Х.Каримова. - Душанбе, 2000. – 385 с.

[95]. Каримова, И.Х. Учитель - творец добра и прогресса / И.Х. Каримова, Ф.Шарифзода.– Душанбе: Ирфон, 2010. – 179 с.

[96]. Каримова, И.Х. Об актуальных проблемах преподавания русского языка / Русский язык и литература в школах Таджикистана / И.Х.Каримова, С.Э.Негматов, Т.В.Гусейнова.– Душанбе, 2015. – 80 с.

[97]. Касаткина, Н.А. Занимательные материалы к урокам обучения грамоте и английского языка в начальной школе (стихи, кроссворды, загадки, шарады) / Н.А.Касаткина. - Волгоград: Учитель, 2009. - 127 с.

[98]. Кашина, Е.Г. Деловая ролевая игра как средство обучения профессионально-значимым коммуникативным умениям (английский язык, II курс): автореф. дис. ... канд. пед. наук / Е.Г.Кашина. - М., 1989. - 16 с.

[99]. Китайгородская, Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А.Китайгородская. - М.: Изд-во МГУ, 1986. - 176 с.

[100].Китайгородская, Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А.Китайгородская. - М.: Изд-во МГУ, 1986. - 176 с.

[101]. Клементьева, Т.Б. Лото «Играй и запоминай» / Т.Б.Клементьева, В.Т.Кедишвили // Английский язык за рубежом. - 1988. - № 2. - С. 37-43.

[102]. Коджаспирова, Г.М. Словарь по педагогике / Г.М.Коджаспирова, А.Ю.Коджаспиров. – М.: ИКЦ «MaPT»; Ростов н/Д: Изд. центр «MaPT», 2005. – 448 с.

[103]. Колесникова, О.А. Использование ролевых игр для обучения педагогическому общению на иностранном языке (английский язык): автореф. дис. ... канд. пед. наук / О.А.Колесникова. - М., 1987. - 24 с.

[104]. Коменский, Я.А. Избранные педагогические сочинения. - Т.1-3: - Т. 1: Великая дидактика / Я.А.Коменский. – М.: Гос. учебно - педагог. изд-во Наркомпроса РСФСР, 1939-1941. – 324 с.

[105]. Конникова, Т.Е. Творческая игра в воспитательной работе школы / Воспитание самостоятельности и активности учащихся: Учёные записки / Т.Е.Конникова / Ленинградский пед. ин-т им. А. И. Герцена. - 1966. - Т. 259. - С. 185-194.

[106]. Корнаева, Э.В. Оптимизация обучения диалогической речи в 4-5 классах средней школы (на материале немецкого языка): автореф. дис. ... канд. пед. наук / Э.В.Корнаева. - М., 1982. - 19 с.

[107]. Краткий психологический словарь / Под общ. ред. А.В.Петровского, М.Г.Ярошевского. - М., 1985. – С. 309-310.

[108]. Крупская, Л.И. Литературные игры и инсценировки школьников / Л.И.Крупская. - М.: Изд-во АПН РСФСР, 1960. - 63 с.

[109]. Крупская, Н.К. О дошкольном воспитании: Сборник статей и речей / Н.К.Крупская. - М.: Просвещение, 1973. - 288 с.

[110]. Крупская, Н.К. Борьба за знания - важнейшая задача пионерской организации: Педагогические сочинения. - В 10-ти т. / Н.К.Крупская. - М.: АПН СССР, 1959. - Т. 5. - С. 471-479.

[111]. Крупская, Н.К. Выработать у ребят коммунистическую мораль: Педагогические сочинения. - В 10-ти т. / Н.К.Крупская. - М.: АПН СССР, 1959. - Т. 5. - С. 390-408.

[112]. Кудряков, Г.Х. Игры с применением фильмоскопа / Г.Х.Кудряков // Английский язык и литература в узбекской школе. - 1966. - № 3. - С. 34-38.

[113]. Кыверляг, А.А. Вопросы методики педагогических исследований. - Ч. 1 / А.А.Кыверляг г. - Таллин: Валгус, 1974. - 164 с.

[114]. Ладенко, И.С. Имитационная культура специалистов и игровая имитация / Игровая имитация и развитие интеллекта / И.С.Ладенко. - Новосибирск, 1988. - 67 с.

[115]. Лебедев, В.К. Знакомьтесь: числительное: Пособие для иностранных учащихся / В.К.Лебедев. - М.: Златоуст, 2007. - 132 с.

[116]. Леви, В.Л. Искусство быть другим (одна из формул человеческого общения) / В.Д.Леви. - М: Знание, 1981. - 208 с.

[117]. Левин, В.А. Воспитание творчества / В.А.Левин. - М.: Знание, 1977. - 63 с.

[118]. Леонтьев, А.А. Психологические единицы и порождение речевого высказывания / А.А.Леонтьев. - М.: Наука, 1969. - 128 с.

[119]. Леонтьев, А.А. Педагогическое общение / А.А.Леонтьев. - М.: Знание, 1979. - 48 с.

[120]. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / Избранные психологические произведения: в 2-х т. - Т. 2 / А.А.Леонтьев. – М.: Педагогика, 1983. - С. 142-231.

[121]. Леонтьев, А.Н. Об историческом подходе в изучении психики человека / Избранные психологические произведения: в 2-х т. - Т. 1 / А.А.Леонтьев. - М.: Педагогика, 1983. - С. 96-141.

[122]. Леонтьев, А. А. Основные положения советской методики обучения английскому языку как иностранному: Методика / А. А. Леонтьева. - М.: Английский язык, 1988. - 180 с.

[123]. Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры / Проблемы развития психики / А.А.Леонтьев. - М.: Изд-во МГУ, 1981. - С. 491-508.

[124]. Леонтьев, А.Н. Потребности, мотивы, эмоции / А.А.Леонтьев. - М., 1971. - 38 с.

[125]. Лернер, И.Я. Дидактические основы методов обучения / И.Я.Лернер. – М.: Педагогика. 1981. – 186 с.

[126]. Лещинский, В.И. Краткий справочник по курсу «История образования и педагогической мысли»: Великие педагоги, значительные события, факты на оси времени: Учебное пособие / В.И.Лещинский, Л.В.Мозгарев,

С.В.Неделина, Е.Е.Седова.– Воронеж: Воронежский государственный педагогический университет, 2004. – 188 с.

[127]. Лидак, Л. Сюжетно-ролевые игры в развитии навыков общения ребёнка со сверстниками / Л.Лидак // Дошкольное воспитание. - 1990. - № 7. - С. 18-22, 126.

[128]. Лихачев, Б.Т. Педагогика: Курс лекций / Б.Т.Лихачев / Под ред. В.А.Сластенина.– М.: Гуманитарный изд. центр ВЛАДОС, 2010. – 647 с.

[129]. Личностно-ориентированное обучение: теория и технология: Учебное пособие / Под ред. Н.Н.Никитиной. – Ульяновск: ИПК ПРО, 1998. – С. 104-129.

[130]. Лотма, Ю.М. Игра / Ю.М.Лотма: Большая советская энциклопедия. - 3-е изд. – 1972. - Т. 10. - С. 79-81.

[131]. Лукашевич, В.К. Модели и метод моделирования / В.К.Лукашевич. - Минск: Наука и техника, 1983. - 120 с.

[132]. Луковцева, А. К. Психология и педагогика. Курс лекций: Учебное пособие для студентов вузов / А.К.Луковцева. – М.: КДУ, 2008. – 192 с.

[133]. Лутфуллаев, М. Гуманистическая педагогика / М.Лутфуллаев. – Душанбе: Маориф, 1994. – 46 с.

[134]. Лутфуллаев, М. Возрождение педагогики предков / М.Лутфуллаев. – Душанбе: Маориф, 1997. – 49 с.

[135]. Лутфуллаев, М. Книга наставлений Аджамы / М.Лутфуллаев. – Душанбе: Дониш, 2004. – 69 с.

[136]. Лутфуллаев, М. Личность и воспитание / М.Лутфуллаев. – Душанбе, 2008. - 317 с.

[137]. Львов, М.Р. Словарь-справочник по методике английского языка / М.Р.Львов. - М.: Просвещение, 1988. - С. 115.

[138]. Львов, М.Р. Вопросы теории речевой деятельности / М.Р.Львов // Иностранные языки в школе. - 1985. - № 6. - С. 83-88.

[139]. Лямцев, П.П. Формирование человека как личности: социально-философский аспект / П.П.Лямцев. – Л.: Изд-во Ленинградского университета, 1984. – 117 с.

[140]. Ляховицкий, М.В. Структура речевой ситуации и её реализация в учебно-воспитательном процессе / М.В.Ляховицкий, Е.И.Вишневский // Иностранные языки в школе. - 1984. - № 2. – С. 18.

[141]. Люблинская, А.А. Учителю о психологии младшего школьника: Пособие для учителя / А.А.Люблинская. - М.: Просвещение, 1977. - С. 292.

[142]. Макаренко, А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта / Собрание сочинений в 7-ми т. / А.С.Макаренко. - М.: Изд-во АПН, 1968. - Т. 5. - 558 с.

[143]. Макаренко, А.С. Игра: Лекции о воспитании детей / Собрание сочинений в 7-ми томах / А.С.Макаренко. - М., 1957. - Т. 4. - С. 373-383.

[144]. Максимун, Н.Н. Игры по обучению грамоте и чтению (Мастерская учителя) / Н.Н.Максимун. - М.: ВАКО, 2007. - 128 с.

[145]. Мандель, Б.Р. Философия образования: Учебное пособие для обучающихся в магистратуре / Б.Р.Мандель. – М.-Берлин: Директ-Медиа, 2017. – 501 с.

[146]. Марк Туллий Цицерон. Антология гуманной педагогики / Сост. и коммент. Я.А.Волкова, В.К.Пичугина / Вступ., закл. и сопр. разделы статьи В.К.Пичугиной / Науч. ред. В.Г.Безрогов. – М.: Неолит, 2017. – 85 с.

[147]. Маслоу, А. Мотивация и личность. - 3-е изд. / А.Маслоу / Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2019. – 400 с.

[148]. Маслоу, А.Г. Дальние пределы человеческой психики / А.Г.Маслоу / Перев. с англ. А.М.Татлыбаевой / Научн. ред., вступ. статья и коммент. Н. Н. Акулиной. – СПб.: Евразия, 1999. – 432 с.

[149]. Марченко, М.Т. Обучающие игры на уроке / М.Т.Марченко // Английский язык в национальной школе. - 1983. - № 3. - С. 63-67.

[150]. Маслыко, Е.А. Игровое моделирование профессиональной деятельности учителя иностранного языка / Формирование и совершенствование

методического мастерства учителя: Сборник статей / Е.А.Маслыко. - Ростов-на-Дону, 1991. - С. 27-33.

[151]. Матрон, Е.Д. Ролевые игры для работы над газетой / Е.Д.Матрон, Г.В.Яцковская // Английский язык за рубежом. - 1985. - № 3. - С. 33-37.

[152]. Меклах, Е.С. Психологические особенности ролевой игры в школьном возрасте: автореф. дис. ... канд. пед. наук / Е.С.Меклах. - М., 1955. - 15 с.

[153]. Мелик-Пашаев, А.А. Трансформация детской игры в художественное творчество / А.А.Мелик-Пашаев, З.Н.Новлянская// Искусство в школе. – 1994. – № 2. – С. 11.

[154]. Мережинская, Е.К. Занимательная грамматика/ Е.К.Мережинская [и др.]. - Киев: Радянська школа, 1968. - 140 с.

[155]. Методика преподавания английского языка в национальной школе /Под ред. М.З.Бакеевой, З.Л.Даункс. - Л.: Просвещение, 1981. - 309 с.

[156]. Мид, М. Культура и мир детства: Избранные произведения / М.Мид / Пер. с англ. и коммент. Ю.А.Асеева / Сост. и послесловие И.С.Кона.– М.: Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1988. – 429 с.

[157]. Микешина, Л.А. Философия науки: Современная эпистемология. Научное знание в динамике культуры. Методология научного исследования: Учебное пособие / Л.А.Микешина.– М.: Прогресс-Традиция: МПСИ: Флинта, 2005. – 464 с.

[158]. Милованова, И.С. Содержание и организация игровой деятельности на уроках английского языка в начальных классах грузинской школы: дис. ... канд. пед. наук / И.С.Милованова. - Тбилиси, 1990. - 106 с.

[159]. Милруд, Р.Л. Речевая ситуация как методический приём обучения / Р.Л.Милруд // Иностранные языки в школе. - 1982. - № 1. - С. 38-42.

[160]. Миронова, Р.М. Игра в развитии активности детей: Книга для учителя / Р.М.Миронова. - Минск: Народна асвета, 1989. – С. 69-176.

[161]. Мудрик, А.В. Социальная педагогика: Учебник для студентов пед. вузов / А.В.Мудрик / Под ред. В.А. Сластенина. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 200 с.

[162]. Муллоахмедов, М. Устойчивые грани гуманизма: Научные изыскания по истории иранской культуры / М.Муллоахмедов / Ин-т востоковедения РАН; АН Республики Таджикистан; Культурное предст-во Посольства ИРИ в Москве. – М.: ИВ РАН, 2014. – 242 с.

[163]. Мухтарова, М.Л. Использование дидактической игры при обучении иноязычной речи в начальной школе / М.Л.Мухтарова // Английский язык и литература в таджикской школе. - 1985. - № 1. - С. 17-20.

[164]. Надолинская, Т.В. Театрализованная игра (драматизация) как социокультурный и педагогический феномен / Т.В.Надолинская. – Ростов-на-Дону [Электронный ресурс]: URL: <http://www.arteducation.ru/electronic-journal/teatralizo-vannaya-igra-dramatizaciya-kak-sociokulturnyy-i-pedagogicheskiy-fenomen>.

[165]. Национальная стратегия Республики Таджикистан на период до 2030 года [Электронный доступ]: –URL:<https://extwprlegs1.fao.org/docs/pdf/taj170774.pdf> (Дата обращения 18.01.2021).

[166]. Насыров, Т.К. Лексические игры на тематической основе / Т.К.Насыров // Английский язык и литература в узбекской школе. - 1985. - № 1. - С. 20-22.

[167]. Негневицкая, Е.И. Система игр для обучения дошкольников английскому языку как иностранному / Е.И.Негневицкая. - Будапешт, 1986. - 126 с.

[168]. Негневицкая, Е.И. Функция игры в обучении английскому языку дошкольников / Е.И.Негневицкая // Английский язык в национальной школе. - 1986. - № 6. - С. 19-23.

[169]. Негневицкая, Е.И. Проектирование игровых ситуаций в обучении дошкольников второму языку / Психолого-педагогические вопросы раз-

вития речи в детском саду / Е.И.Негневицкая, Е.Ю. Протасова. - М., 1987. - 120 с.

[170]. Негматов, Н. Таджикский феномен: история и теория / Н.Негматов. – Душанбе: Оли Сомон, 1997. – 406 с.

[171]. Ниорадзе, В.Г. Теория и практика формирования речевой деятельности на английском языке у учащихся грузинской начальной школы: автореф. дис. ... д-ра пед. наук / В.Г.Ниорадзе. - М., 1982. - 59 с.

[172]. Ниорадзе, В.Г. Игры на занятиях по английскому языку / В.Г.Ниорадзе, Н.Т.Попхадзе, А.И.Гаглыева// Английский язык в национальной школе. - 1977. - № 6. - С. 21-29.

[173]. Олейник, Т.И. Ролевая игра в обучении диалогической речи шестиклассников / Т.И.Олейник / Иностранные языки в школе (ИЯШ). - 1978. - № 1. - С. 227-232.

[174]. Онищук, В.А. Урок в современной школе: Пособие для учителя / В.А.Онищук. – М.: Просвещение, 1981. – 191 с.

[175]. Палагина, Н.Н. Предметная игровая активность в раннем детстве (о творческом развитии дошкольников) / Н.Н.Палагина // Вопросы психологии. - 1992. - № 5/6. - С. 31-34.

[176]. Пассов, Е. И. Ситуация, тема, социальный контакт / Е.И.Пассов// Иностранные языки в школе. - 1975. - № 1. - С. 53-58.

[177]. Пассов, Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению / Е.И.Пассов. - М.: Английский язык, 1989. - 276 с.

[178]. Педагогика: Учебное пособие для студентов факультетов педагогики и методики начального обучения пед. ин-тов /Под ред. С.П.Баранова и др. - М.: Просвещение, 1976. - 352 с.

[179]. Петров, В.П. Дидактические основы обучения английскому языку в национальной школе / В.П.Петров // Английский язык в национальной школе. - 1978. - № 2. - С. 22-30.

[180]. Рахмон Эмомали. Послание Основателя мира и национального согласия - Лидера нации Эмомали Рахмона Маджлиси Оли Республики Та-

джикистан об основных направлениях внутренней и внешней политики государства (26 декабря 2018 года).

[181]. Родкин, К.А. Игровые упражнения как один из способов развития речевых умений на уроках иностранного языка в 5 классе: автореф. дис. ... канд. пед. наук / К.А.Родкин. - Иваново, 1963. - 22 с.

[182]. Рубинштейн, С.А. Основы общей психологии / С.А.Рубинштейн. - М.: Гос. уч.-пед. изд-во МП РСФСР, 1946. - 698 с.

[183]. Скаткин, М.Н. Проблемы современной дидактики / М.Н.Скаткин. - М.: Педагогика, 1980. - 96 с.

[184]. Слостенин, В.А. Педагогика: Учебник для студентов учреждений высшего образования / В.А.Слостенин, И.Ф.Исаев, Е.Н.Шиянов / Под ред. В.А.Слостенина. – 12-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2014. – 608 с.

[185]. Слободчиков, В.И. Антропологическая перспектива отечественного образования / В.И.Слободчиков. – Екатеринбург: Изд. отдел Екатеринбургской епархии, 2009. – 264 с.

[186]. Слотина, Т.В. Психология личности: Учебное пособие / Т.В.Слотина. – СПб.: Питер, 2008. – 304 с.

[187]. Смирнов, В.И. Общая педагогика: Учебное пособие. - Изд. второе, переработ., испр. и доп. / В.И.Смирнов. – М.: Логос, 2002. - 304 с.

[188]. Соловцова, И.А. Общие основы педагогики: Учебник для студентов педагогических вузов / И.А.Соловцова, Н.М.Борытко / Под ред. Н.М.Борытко. – Волгоград: Изд-во ВГИПК РО, 2006. – 60 с.

[189]. Стефановская, Т.А. Педагогика: наука и искусство. Курс лекций: Учебное пособие для студентов, преподавателей, аспирантов /Т.А.Стефановская. – М.: Совершенство, 1998. – 368 с.

[190]. Сухомлинский, В.А. Рождение гражданина / В.А.Сухомлинский. – Минск: Молодая гвардия, 1971. – 336 с.

[191]. Сухомлинский, В.А. Сердце отдаю детям / В.А.Сухомлинский. – Минск: Молодая гвардия, 1971. – 366 с.

- [192].Талипова, Р.Т. Игра как средство развития устной русской речи учащихся начальных классов узбекской школы: дис. ... канд. пед. наук / Р.Т.Талипова. - Ташкент, 1972. - 160 с.
- [193].Тарасов, Г.С. Психология художественной игры / Г.С.Тарасов // Музыка в школе. – 1988. – № 1. – С. 15-20.
- [194].Тюков, А.А. Организационные обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности / Игровое моделирование: Методология и практика / А.А.Тюков. - Новосибирск: Наука, 1987. - 232 с.
- [195].Узнадзе, Д.Н. Философия. Психология. Педагогика: наука о психической жизни / Д.Н.Узнадзе – М.: Смысл, 2014. - 367 с.
- [196].Усова, А.П. Роль игры в воспитании детей /А.П.Усова. - М.: Просвещение, 1976. - С. 96.
- [197].Ушинский, К.Д. Собрание сочинений. – Т. 10 / К.Д.Ушинский. - М.-Л.: АПН РСФСР, 1950. - 516 с.
- [198].Фролов, И.Т. О человеке и гуманизме: Работы разных лет / И.Т.Фролов. – М.: Политиздат, 1989. – 559 с.
- [199]. Хачапуридзе, Б.И. Дидактический материал и игры в связи с некоторыми задачами воспитания дошкольника / Б.И.Хачапуридзе. - Тбилиси, 1939. – 142 с.
- [200]. Хлынин, А.А. Личностно-ориентированный подход к формированию познавательной деятельности учащихся в условиях общеобразовательной школы: дис. ... канд. пед. наук / А.А.Хлынин. – М., 2002. – 183 с.
- [201].Ходжаева, М.Д. Актуализация нравственно-мировоззренческих ценностей художественного текста в условиях интегрированного обучения русскому языку в школах Республики Таджикистан: Монография /М.Д.Ходжаева. – Худжанд: Изд-во Рахима Джалиля, 2010. – 181 с.
- [202].Цукерман, Г.А. Развитие учебной самостоятельности /Г.А.Цукерман. – М.: ОИРО, 2010. - 432 с.
- [203].Шарифзода, Ф. Актуальные проблемы современной педагогики. – Кн. 1 / Ф.Шарифзода. – Душанбе: Ирфон, 2009. - 459 с.

- [204]. Шарифзода, Ф. Педагогика: теория формирующая личность и культурное общество / Ф.Шарифзода. – Душанбе: АО РТ, 2010. – 544 с.
- [205]. Шарифзода, Ф. Педагогика. Курс лекций / Ф.Шарифзода, И.Х.Каримова. – Душанбе: Ирфон, 2008. – 284 с.
- [206]. Шарифзода, Ф. Общая и профессиональная педагогика /Ф.Шарифзода, А.М.Миралиев.– Душанбе, 2012. – 526 с.
- [207]. Шаталов, В.Ф. Педагогическая проза /В.Ф.Шаталов. – Архангельск: Сев.-Зап. кн. изд-во, 1990. – 383 с.
- [208]. Эведон, Э.М. Игра, игры и технический прогресс / Э.М.Эведон // Наука и общество. - 1984. - № 1. - С. 12-25.
- [209]. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б.Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
- [210]. Эльконин, Д.Б. Развитие устной и письменной речи учащихся /Д.Б.Эльконин / Под ред. В.В.Давыдова, Т.А.Нежновой.– М.: ИНТОР, 1998. – 112 с.
- [211]. Эльконин, Д.Б. Избранные психологические труды /Д.Б.Эльконин. – М.: Педагогика, 1989. - С. 255-261.
- [212]. Яновская, М.Г. Творческая игра в воспитании младших школьников: Методическое пособие для учителей и воспитателей /М.Г.Яновская. – М.: Просвещение, 1974. – 128 с.
- [213]. Ятимов С. Паёми Пешвои миллат ва масъалаҳои рушди маърифат / С.Ятимов. -Хучанд: Ношир, 2020. - 168 (на тадж. яз).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Образцы ответов учителей на вопросы анкет

№ 1.

Умарова Г.М. – средняя школа № 32, с. Исфисор, Б.Гафуровского района, стаж 23 года.

1. Игра должна занимать не более 10 минут урока.
2. Игру лучше всего проводить в конце занятия, так как ребята уже устали, им надо расслабиться. Я думаю, что проведение игры на этом этапе урока очень уместно. Здесь можно провести любой вид игры, будь это игра-соревнование, сопровождение действия словом и т.д.
3. На уроке иногда провожу инструментальную игру или сопровождение действия словом.
4. В нашей школе учатся и русские, и киргизы. Естественно, ребята во время перемены общаются между собой, и мне так кажется, что игра нужна для изучения грамматического материала.
5. Коллективные игры, я думаю, дают большой эффект.
6. Нет, иногда, когда остаётся немного свободного времени.

№ 2.

Тошматова М.А. – средняя школа № 24, г.Худжанд, стаж 41 год.

1. Игра на уроке должна занимать не более 10 минут.
2. Её нужно и можно проводить и в конце урока, и в середине, и в начале.
3. Всегда проводила и провожу коллективные виды игр: игру-соревнование. Во время такой игры никакой ученик не останется в стороне, все ребята будут включены в эту игру. Даже когда один отвечает, другие внимательно его слушают, в случае неточностей в ответах своих товарищей они исправляют их ошибки.
4. Игра в классах с английским языком обучения - это способ изучения грамматического материала, а в национальных группах –это и изучение грамматического материала, и способ развития речи.

5. Я думаю, игры, в которых вовлечено много ребят, дают большой эффект.
6. Я уже отметила, что и раньше проводила игры-соревнования, но теперь, когда ознакомилась с такими играми, как «В гости к родственникам», «Кто правильной», «Найди родственников», постараюсь проводить их на каждом уроке.

№ 3

Касимова Р.М., средняя школа № 24, г. Худжанд, стаж 28 лет.

1. На мой взгляд, игра на уроке должна занимать столько времени, сколько нужно для усвоения грамматического материала. Это может быть минут 10 или 20.
2. Я часто провожу игру после каждой темы, иногда и после объяснения новой темы.
3. На занятиях проводила такие виды игр, как сопровождение действия словом, игра-соревнование. Моим ученикам понравились такие игры, как «Ну-ка отгадай», «Кто быстрее и лучше».
4. Игра нужна не только для изучения грамматического материала, но и для развития речи.
5. На мой взгляд, такие игры как «Лестница», «В гостях у родственников», «Кто больше?» дают большой эффект в обучении.
6. Раньше я не часто проводила игры, а теперь, когда познакомилась с методом, когда нужно на каждом занятии целенаправленно провести какую-нибудь игру, провожу (по крайней мере, стараюсь провести) их на каждом занятии.

№ 4

Джураев Б.Д., средняя школа № 32, с. Исфисор, Б. Гафуровского района, стаж 25 лет.

1. Игра должна проводиться не более 5 минут.
2. Игру лучше проводить после объяснения новой темы, потому что если её провести в начале урока, то игра пройдёт не организованно, кроме того,

после игры учителю трудно будет настроить внимание детей на восприятие новой темы.

3. На уроках часто провожу игры «Подбери родственников», «В гости к родственникам» (сопровождение действия словом).

4. Да, игра нужна для изучения грамматического материала.

5. Мне кажется, ролевые игры, такие как «В магазине», где один ученик выступает в роли продавца, а другой – покупателя, дают большой эффект, особенно сейчас, в наш век рыночных отношений, когда кто-то продаёт, а другой – покупает.

6. Нет, не часто. Провожу обычно после изучения крупных разделов, при повторении пройденного материала.

№ 5

Калонина К., средняя школа № 32, с. Исфисор, Б. Гафуровского района, стаж 29 лет.

1. Игра должна занимать не более 5 минут, так как если увлечься ей, то можно потерять большую часть времени на уроке, и ребята потом никак не сосредоточатся.

2. Игру лучше всего проводить в самом начале урока, чтобы настроить учеников на рабочий лад.

3. На своих занятиях провожу инструментальную игру, а иногда и урок-игру. Хотя это очень редко, потому что подготовка к такому уроку отнимает очень много времени.

4. Игра нужна и для изучения грамматического материала, и для развития речи.

5. На мой взгляд, инструментальная игра даёт большой эффект в обучении.

6. Да, я часто провожу игры на занятиях английского языка

№ 6

Хасанова Н., средняя школа № 17, Б. Гафуровского района, стаж 27 лет.

1. На мой взгляд, игра должна занимать не более 20 минут.

2. Я на своих занятиях провожу игру всегда после проверки домашнего задания, так как с помощью игры я легко определяю, кто самостоятельно подготовил домашнее задание, а кому - кто-то помог.

3. На занятиях я часто провожу такие игры, как игры-миниатюры, со-
провождение действия словом, игра-соревнование.

4. Да, игра нужна не только для усвоения грамматического материала, но и для развития речи. На мой взгляд, игра больше подходит для развития речи.

5. Игры-миниатюры, игры-соревнования дают большой эффект, потому что когда кто-то отвечает на поставленный вопрос, то члены его команды переживают за его ответ. Ведь от его правильного ответа иногда зависит исход игры.

6. Да, я часто провожу игры на своих занятиях.

№ 7 - Каримова Л., средняя школа № 17, Б. Гафуровского района, стаж 28 лет.

1. Игра должна занимать от 5 до 15 минут урока.

2. Игру лучше проводить:

- в самом начале урока;
- после объяснения новой темы;
- после каждой темы.

3. На занятиях я часто провожу:

- игры-миниатюры;
- игры-соревнования.

4. Игра нужна и для изучения грамматического материала, и для развития речи.

5. На мой взгляд, игры-соревнования дают большой эффект, потому что здесь присутствует дух взаимоподдержки. При проведении такой игры ребята помогают друг другу и, на мой взгляд, они лучше запоминают грамматическое правило.

6. Да, я часто провожу игры на своих занятиях.

ПЕРЕЧЕНЬ НАУЧНЫХ ПУБЛИКАЦИЙ НА СОИСКАНИЕ УЧЁНОЙ СТЕПЕНИ

а) Статьи опубликованные в рецензируемых журналах ВАК при Прези- денде РТ и ВАК ФР:

[1-А] Асророва Н.Ч. Мақоми фаёолияти бозӣ ҳангоми ташаккули салоҳияти иртиботии хонандагон / Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон. - №3. - Душанбе, 2021. - С.214-221. (ISSN 2074-1847).

[2-А] Асророва Н.Ч. Баъзе масъалаҳои гурӯҳбандӣ ва тавсифи фаёолияти бозии мактаббачагон. / Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон - №6. - Душанбе, 2021. - С.228-233. (ISSN 2074-1847).

[3-А] Асророва Н.Ч. Фаёолияти бозӣ ва хусусиятҳои он дар звенои миёнаи таълим / Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон - №8. - Душанбе, 2021. - С.305-311. (ISSN 2074-1847).

[4-А] Асророва Н.Ч. Моделҳо ва навъҳои машғулиятҳо бо истифодаи фаёолияти бозӣ. / Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон - №10. - Душанбе, 2022. - С.178-186. (ISSN 2074-1847).

[5-А] Асророва Н.Ч. Бозӣ ҳамчун яке аз навъҳои фаёолияти инсон. / Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон - №8. - Душанбе, 2023. - С.199-208. (ISSN 2074-1847).

[6-А] Асророва Н.Ч. Таснифот ва тавсифи бозии дидактикӣ дар таълими забонҳои хориҷӣ. / Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон. - №10. - Душанбе, 2024. - С.254-261. (ISSN 2074-1847). *(дар ҳаммуаллифӣ)*

б) Статьи и материалы, опубликованные в других изданиях:

[7-А] Асророва, Н.Ч. Бозии дидактикӣ ҳамчун воситаи баланд бардоштани фаёолияти маърифатии хонандагон // Инновационные подходы в современной науке. сб. ст. по материалам CLXXI междунар. науч. - практ. конф. – № 15 (171). – Москва, Изд. «Интернаука», 2024. – С. 37-42. (ISSN 2587-8603)

[8-А] Асророва, Н.Ч. Нақши бозии дидактикӣ дар баланд бардоштани

сифати дониши хонандагон // Междисциплинарные исследования: наука и технологии в эпоху глобализации: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции (АПНИ), Белгород, 14 августа 2024 г.) - С.37-42. (ISBN 978-3-9359-6990-1).

[9-А] Асророва, Н.Ч. Истифодаи бозиҳои дидактикӣ дар раванди омӯзиши забони англисӣ. Маорифи Тоҷикистон. Душанбе, 2024, №10. – С.29-30.

[10-А] Асророва, Н.Ч. Истифодаи бозиҳои дидактикӣ дар мактаб барои баланд бардоштани шавқу завқи хонандагон ба омӯзиш // Цифровизация общества: трансформация повседневных практик и исследовательских перспектив: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции 30 сентября 2024 г. / Под общ. ред. Е.П.Ткачевой. – Белгород: ООО Агентство перспективных научных исследований (АПНИ), 2024. – С.46-50. (ISBN 978-5-7765-9399-4).